



**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* HEWAN TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK UMMI ERNI DUSUN XIII
SIDOBALI DESA PEMATANG JOHAR Kec. LABUHAN DELI Kab. DELI
SERDANG
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat

Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Oleh:

DEWI TETI SETIAWATI

NIM. 38.15.4.078

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* HEWAN TERHADAP KEMAMPUAN
MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK UMMI ERNI DUSUN XIII
SIDOBALI DESA PEMATANG JOHAR Kec. LABUHAN DELI Kab. DELI
SERDANG
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.**

OLEH:

**DEWI TETI SETIAWATI
NIM. 38.15.4.078**

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

**Dr. Masganti Sitorus, M.Ag
NIP. 196708211993032007**

**Fauziah Nasution, M.Psi
NIP. 197509032005012004**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

Nomor : Istimewa
Lam : -
Perihal : Skripsi
An. Dewi Teti Setiawati
Medan,
Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan UIN
Sumatera Utara
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Dewi Teti Setiawati
NIM : 38154078
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI DUSUN XIII SIDOBALI DESA PEMATANG JOHAR Kec. LABUHAN DELI Kab. DELI SERDANG Tahun Ajaran 2018/2019**

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I
Pembimbing II
Medan, 24 Juli 2019

Dr.Masganti Sitorus, M.Ag

NIP.196708211993032007

Fauziah Nasution, M.Psi

NIP. 197509032005012004

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Teti Setiawati

NIM : 38154078

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI DUSUN XIII SIDOBALI DESA PEMATANG JOHAR Kec. LABUHAN DELI Kab. DELI SERDANG Tahun Ajaran 2018/2019**

Menyatakan dengan sepenuhnya bahwa skripsi yang berjudul di atas adalah asli dari pikiran saya kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Saya bersedia menerima segala konsekuensinya bila pernyataan saya ini tidak benar.

Demikian surat ini saya buat sebenarnya.

Medan, 24 Juli 2019

Penulis

Dewi Teti Setiawati

NIM. 38154078

ABSTRAK



Nama : Dewi Teti Setiawati
NIM : 38154078
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Hj. Masganti Sitorus, M.Ag
Pembimbing II : Fauziah Nasution, M.Psi
Judul Skripsi : **Pengaruh Permainan *Puzzle* Hewan Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK UMMI ERNI PEMATANG JOHAR Tahun Ajaran 2018/2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui Bagaimana pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun. (2) mengetahui Bagaimana pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak. (3) mengetahui Apakah ada perbedaan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK UMMI ERNI PEMATANG JOHAR.

Penelitian kuantitatif ini dilakukan melalui *pre test*, dan *post test* yang meliputi kegiatan pencapaian, pelaksanaan, observasi, dan test. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap motorik halus anak. Pada *pre test* anak di berikan test tanpa adanya perlakuan atau pengarahan dari guru, setelah mendapatkan hasil, maka selanjutnya dilakukan *post test*, yaitu pada kegiatan ini anak di uji kemabali tetapi sebelum di uji anak diberikan pengarahan terlebih dahulu. Teknik analisis data menggunakan uji statistik, yaitu uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis dengan menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Ummi Erni, hal ini terlihat dari $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu: $2,227 > 2,160$, (2) tidak ada pengaruh media kertas origami terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Ummi Erni terlihat dari $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu: $1,600 < 2,160$, (3) ada perbedaan pengaruh permainan *puzzle* hewan dengan dengan media kertas origami terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di RA Ummi Erni terlihat dari uji hipotesis *post-test* kedua kelas dengan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2,145 > 2,048$.

Kata Kunci: Permainan *Puzzle*, Motorik Halus.

Pembimbing Skripsi I

Dr.Hj. Masganti Sitorus, M.Ag

NIP. 198051997031002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu alaikum wr.wb

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI, yang beralamat di Dusun XII Sidobali Desa Pematang Johar, Kec. Labuhan Deli, Kab. Deli Serdang yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan memotivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu dengan sepenuh hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag.**, selaku Rektor UIN Sumatera Utara Medan besertapara stafnya yang telah memberikan berbagai fasilitas selama mengikuti perkuliahan.
2. Bapak **Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
3. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag.** selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sumatera Utara Medan.
4. Ibu **Dr. Hj, Masganti Sitorus M.Ag.** selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu **Fauziah Nasution M.Psi.** selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan ibu Dosen serta staf pegawai yang telah mendidik penulis selama menjalankan perkuliahan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
7. Teristimewanya penulis sampaikan terima kasih dengan setulus hati kepada kedua orang tua tercinta, bapak **Alm. Supodo Riadi** dan ibu **Marmiati**, karena atas doa, kasih sayang, motivasi dan dukungan yang tak ternilai serta dukungan moril dan materi yang tak pernah putus sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai ke bangku sarjana.
8. Teristimewanya penulis sampaikan terima kasih kepada abangda **Kurnia Candra Wiguna S.Sos** selaku abang satu-satunya, mbak **Dewi Sumiarseh S.Pd.I.**, mbak **Dewi Sri Sugiarti A.Md.keb.** mbak **Dewi Tri Ningsih S.Pd.**, dan mbak **Dewi Puji Lestari S.Farm.** Serta semua keluarga yang telah memberikan motivasi dan doanya selama ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga-Nya yang mulia.
9. Yang tersayang penulis ucapkan kepada sahabat sholehah yang sudah seperti keluarga yakni : **Nurhikma Pasaribu, Nurpadila, Umairah Jamil, Siti Khadijah, Moncot Komariah, Hamidah Saroh**, yang telah memberikan banyak semangat dan dukungan yang luar biasa.
10. Yang tersayang penulis ucapkan kepada sahabat kontrakan **Dewi Lestari, Dita Anjani Purba A.Md, Melni Nasutio, Yuli Pratiwi**, dan **Adek Safitri** yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

11. Sahabat SMP dan SMA sebagai saudara yang telah memberikan semangat dan dukungan.
12. Utami handayani, Reka Indrianisaudarasekaligussahabat yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
13. Yang tak terlupakan sahabat seperjuangan PIAUD-1 yang telah memberikan semangat sehingga selesai naskah ini.
14. Teman-teman KKN 100 di Desa Denai Kuala, Kecamatan Pantai Labu, Kabupaten Deli Serdang.

Medan, 24 Juli 2019

Penulis,

DEWI TETI SETIAWATI

NIM. 38154078

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. IdentifikasiMasalah.....	4
C. BatasanMasalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. TujuanPenelitian.....	5
F. ManfaatPenelitian.....	6
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	7
A. KerangkaTeoritis.....	7
2.1Hakikat Anak Usia Dini.....	7
2.2.Pengertian Anak Usia Dini.....	8
2.3 Motork halus	9
2.3.1Defenisi motrik halus.....	9
2.3.2 Indikator motorik halus	11
2.3.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus	12
2.4 permainan <i>puzzle</i>	12
2.4.1Defenisi permainan <i>puzzle</i>	12
2.4.2 Prinsip-prinsip alat permainan anak usia dini	16
2.4.3 Karakteristik alat permainan <i>puzzle</i>	17
2.4.4 Bentuk-bentuk <i>puzzle</i>	18

2.4.5 Manfaat permainan <i>puzzle</i>	19
2.4.6 Aturan permainan <i>puzzle</i>	21
2.4.7 Kelebihan dan kekurangan alat permainan <i>puzzle</i>	22
B. PenelitianTerdahul.....	23
C. KerangkaBerpikir.....	26
D. HipotesisPenelitian	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Lokasi dan waktu penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel	28
C. Defenisi Operasional Variabel	29
D. Desain Penelitian	30
E. TeknikPengumpulan Data.....	31
F. TeknikAnalisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	37
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	37
4.1Gambaran umum TK UMMI ERNI	37
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	40
B. Uji Persyaratan Analisi	49
C. perdedaan pengaruh.....	53
D. Pembahasan Hasil Penelitian	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
DAFTAR LAMPIRAN.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram Batang hasil <i>prettest</i> kelas eksperimen.....	44
Gambar 4.2	Diagram hasil <i>posttes</i> kelas eksperimen.....	46
Gambar 4.3	Diagram hasil <i>pre test</i> kelas kontrol.....	47
Gambar 4.4	Diagram hasil <i>pos test</i> kelas kontrol.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian-Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3.1 Populasi Penelitian	28
Tabel 3.2 Desain Eksperimen dan Kontrol	31
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi	32
Tabel 4.1 Profil TK UMMI ERNI	38
Tabel 4.2 Visi dan Misi TK UMMI ERNI	39
Tabel 4.3 Tenaga pendidikan di TK UMMI ERNI	41
Tabel 4.4 Jumlah Siswa.....	42
Tabel 4.5 Sarana Prasarana.....	42
Tabel 4.6 hasil kemampuan motorik halus kelas eksperimen <i>pre test</i>	43
Tabel 4.7 hasil kemampuan motorik halus pada kelas eksperimen <i>pos test</i>	45
Tabel 4.8 hasil kemampuan motorik halus kelas kontrol <i>pre test</i>	46
Tabel 4.9 hasil kemampuan motorik halus kelas kontrol <i>post test</i>	48
Tabel 4.10 ringkasan hasil uji normalitas	50
Tabel 4.11 nilai homogen kelas eksperimen dan kontrol	50
Tabel 4.12 hasil uji t kelas eksperimen dan kontrol	51
Tabel 4.13 data perhitungan uji hipotesis kelas eksperimen dan kontrol	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak¹. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut².

Kemampuan motorik adalah kemampuan manipulasi halus (*fine manipulative skills*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan menggambar. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan koordinasi tangan dan mata³.

Perkembangan fisik bagi anak-anak melibatkan dua wilayah koordinasi motorik penting, yakni gerakan yang dikendalikan otot-otot besar atau motorik kasar dan dikendalikan oleh otot-otot kecil dan halus. Perkembangan fisik seorang anak bergantung pada biologinya. Menurut Leppo, Davis dan Crim, usia dini

¹Khadijah. 2016. *Pendidikan Prasekolah*. Medan; Perdana Publishing, h.3

²*ibid.*, h.3

³Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan; Perdana Publishing, h. 95

merupakan kesempatan ideal bagi anak-anak belajar mengembangkan kontrol atas otot dan gerakan mereka⁴.

Pada umumnya, anak akan menunjukkan kemajuan perilaku kontrol motorik halus sederhana pada usia 4-6 tahun. Kemampuan motorik halus semakin meningkat pada usia 5-12 tahun yang ditandainya dengan meningkatnya keterampilan motorik halus secara signifikan di bagian pergelangan tangannya⁵.

Motorik halus anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, meliputi bermain, menggambar atau melukis, mewarnai, berpain boneka tangan, menyusun balok, dan bermain puzzle. Cara yang dimaksud adalah untuk mengenal tentang motorik halus, pengenalan dan melatih tentang motorik halus.

Untuk memfasilitasi anak dalam mengembangkan seluruh potensi motorik halus sejak dini adalah program pendidikan anak usia dini (PAUD). Peran pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan dengan menggunakan media yang mampu mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis selama tiga minggu di TK UMMI ERNI, pemberian latihan pada setiap aspek perkembangan anak juga dilakukan di sekolah tempat penelitian. Dalam hal ini, guru memegang peranan yang sangat penting terhadap berhasil tidaknya suatu perkembangan anak fisik anak maupun perkembangan yang lainnya.

⁴Masganti. 2016 (et al). *Pengembangan Kreativitasd Anak Usia Dini*. Medan; Perdana Publishing, h.91

Permainan *puzzle* menurut kamus besar bahasa indonesia adalah teka teki⁶. Sedangkan patmonodewo kata *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti teka teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang⁷.

Menurut Hamalik, gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu media *puzzle* merupakan media gambar termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Sebab *puzzle* itu di sukai oleh anak dan tidak sulit mencarinya. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng. dengan bermain *puzzle*, melatih motorik halus dan kreativitas anak juga akan terbiasa bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu⁸.

Karena peranan guru dalam mengembangkan motorik halus anak sangatlah penting, dalam hal ini guru yang saya lihat di TK UMMI ERNI menggunakan permainan *puzzle* untuk mengembangkan motorik halus anak. Kurang memperhatikan ketika anak sedang melakukan permainan *puzzle* tersebut, dan arena kurang diperhatikannya oleh guru maka perkembangan motorik halus anak lambat berkembang. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik mengambil judul “pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap perkembangan motorik halus anak di TK UMMI ERNI ”.

⁶ Dinda Yuwara Gita, *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di Tk Negeri Pembina Manyaran Tahun Ajaran 2016/2017*, Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini di Universitas Muhammadiyah. Surakarta. 2017, h. 7

⁷ *Ibid*, h. 8

⁸ Dinda Yuwara Gita, *loc.cit.*, h. 8

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Kemampuan motorik halus anak masih rendah
2. Cara guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak hanya dengan menulis dan mewarnain.
3. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini mecapai tujuan yang diinginkan, maka penelitian membatasai masalah yang akan teliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi: kemampuan motorik halus yang diteliti yaitu pada kemampuan menyusun, menggambar dan menempel untuk anak usia 4-5 tahun di . TK UMMI ERNI

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “adakah pengaruh bermain *puzzle* hewan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI?

1. Bagaiman pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usai 4-5 tahun di kelas eksperimen TK UMMI ERNI

2. Bagaimana pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usai 4-5 tahun di kelas kontrol TK UMMI ERNI .
3. Apakah ada perbedaan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK UMMI ERNI

E. Tujuan Penelitian

Melihat pemaparan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usai 4-5 tahun di kelas eksperimen TK UMMI ERNI
2. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usai 4-5 tahun di kelas kontrol TK UMMI ERNI
3. Untuk mengetahui Apakah ada perbedaan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK UMMI ERNI .

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. manfaat teoritis yaitu:

- a. Sebagai bahan masukan bagi peneliti atau calon peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berhubungan dengan kemampuan perkembangan anak.
- b. Secara akademis, penelitian ini diharapkan akan memperkaya akan ilmu pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di lembaga pendidikan lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

2. secara praktis yaitu:

- a. Bagi peneliti
Melalui penelitian ini, penulis dapat mengetahui pengaruh bermain *puzzle* mampu untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak.
- b. Bagi sekolah
Sebagai bahan masukan bagi sekolah agar dapat menyediakan sarana belajar yang diperlukan yang dapat mengembangkan motorik halus anak.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. Kerangka Teoritis

2.1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola dan perkembangan (koordinasi, motorik halus dan kasar), intergrasi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional dan kecerdasan spritual), sosial e,osional (sikap dan prilaku serta agama) bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak⁹. Dan dijelaskan pembentukan manusia pada Q.S al-insan/76 ayat 2 yaitu:

بَصِيرًا سَمِيعًا فَجَعَلْنَاهُ نَبْئَئِيهٖ اَمْشَاجٍ نُّطْفَةٍ مِّنْ اِلٰنَسْنِ خَلَقْنٰ اِنَا

Artinya:

*“Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dari setetes mani yang bercampur yang Kami hendak mengujinya (dengan perintah dan larangan), karena itu Kami jadikan Dia mendengar dan melihat”.*¹⁰

⁹Ahmad Pito. 2012. *Pengaruh Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD INKUSI AHSANU AMAL. Skripsi kuantitatif*,yogyakarta, h.28

¹⁰Emon Sanjaya. 2005. *AL- ‘ALLYY AL-QURAN dan Terjemahnya*, Bandung;Diponegoro, h.462

Rasulullah menyisratkan hal ini ketika beliau ditanyan seseorang yahudi: “dari apa mausia diciptakan? Rasulullah menjawab artinya: “manusia diciptakan dari air mai (sel *spermatozoa*) laki-laki dan perempuan¹¹.

2.2 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak¹². Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut¹³.

Masa anak usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan individu. Brewer mengemukakan bahwa masa uaisa dini, yaitu lahir sampai usia delapan tahun merupakan masa yang sangat strategis bagi perkembangan selanjutnya. Artinya masa ini masa dimana dikembangkan potensi¹⁴. Menurut Syarief dimana pemberian perhatian pada masa usia dini menjadi hal penting untuk memperoleh sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas¹⁵.

¹¹Masganti, Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan; Perdana Publishing, h. 100

¹²Khadijah. 2016. *Pendidikan Prasekolah*. Medan; Perdana Publishing, h.3

¹³*Ibid.*

¹⁴*Ibid*,h.13

¹⁵*Ibid.*

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan hakikat anak usia dini adalah anak yang berusia mulai dari ia lahir hingga berusia 6 tahun dan masa dimana proses dari usia 0-6 tahun disebut masa *golden age*, karena pada masa ini otak anak berkembang sangat pesat. Dan pada masa ini kualitas sumber daya manusia dapat dikembangkan lebih baik lagi.

2.3. Motorik Halus

2.3.1. Defenisi Motorik Halus

Kemampua motorik halus adalah kemampuan manipulasi halus (*fine manipulasative*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan mengambar. kemampuan motorik halus adalah kemampuan koordinasi mata dan tangan.¹⁶

Pada umumnya, anak akan menunjukkan kemajuan perilaku kontrol motorik halus sederhana pada usia 4-6 tahun. Kemampuan motorik halus semakin meningkat pada usia 5-12 tahun yang ditandainya dengan meningkatnay kemampuan motorik halus secara signifikan di bagian pergelangan tanganya¹⁷.

Menurut Profesor Janet W. Lener seorang guru besar pada universitas Northeastern Illionis dalam bidang ilmu pengetahuan dan ketidakmampuan belajar, motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan¹⁸. Menurut sunardi dan sunaryo kemampuan motorik halus merupakan keterampilan yang sangat penting semua pembelajaran

¹⁶Masganti, *op.cit.*,h.95

¹⁷*ibid*, h.96

¹⁸ Anggi Sudono,(2000),*sumber belajar dan alat permainan*,jakarta:PT Grasindo, h.53

yang ada. Motorik merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap potensi gerak dalam keterampilan olah tubuh dan mobilitas hidup seseorang.¹⁹

Perkembangan motorik halus adalah gerakan terbatas dari bagian-bagian yang meliputi otot kecil, terutama gerakan di bagian jari-jari tangan. Contohnya adalah menulis, menggambar memegang sesuatu. Pada masa ini, kemampuan anak bergerak sudah semakin tinggi karena perkembangan fisik motoriknya serta koordinasi saraf-sarafnya sudah semakin baik sehingga anak semakin kompeten untuk berjalan, berlari dan memegang sesuatu.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan motorik halus adalah kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecil seperti jari-jari dan menggunakan atau mengkoordinasikan penggunaan mata dan tangan anak.

Allah berfirman dalam QS. Al-furqon ayat 2, yaitu:

لَمْ يَخْلُقْ الْمَلِكُ فِي شَرِيكَ لَهُ دِيكُنْ وَلَمْ يَلِدْ أَيَّتْ خِذْ وَلَمْ يُولَدْ أَرْضِ السَّمَوَاتِ مُلْكُهُ الَّذِي

تَقْدِيرَ أَفْقَدَرَهُ شَيْءٍ كَ

Artinya:

“yang kepunyaan-Nya-lah kerajaan langit dan bumi, dan Dia tidak mempunyai anak, dan tidak ada sekutu baginya dalam kekuasaan(Nya), dan Dia telah

¹⁹ Dyah Ayu S.,(2012)*permainan maze matching board untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak tuna grahita,skirpsi kuantitatif*. Jakarta, h.23

²⁰ Sigit Purnama.2019.*Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*.Bandung; PT Remaja Rosdakarya, h122

menciptakan segala sesuatu, dan Dia menetapkan ukuran-ukurannya dengan serapi-rapinya.

Maksudnya: segala sesuatu yang dijadikan Tuhan diberi-Nya perlengkapan-perengkapan dan persiapan-persiapan, sesuai dengan naluri, sifat-sifat dan fungsinya masing-masing dalam hidup.

2.3.2. Indikator Motorik Halus

Menurut Permedikbud No.58 tahun 2009 indikator motorik halus yaitu:

1)membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri atau kanan, miring kiri atau kanan, dan lingkaran.2) menjiplak bentuk. 3) mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.4) melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media. 5) mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan media.

Indikator motorik halus anak usia 4 tahun: 1)menggambar, 2)melukis, 3)menggunakan gunting, 4) mandi sendiri, 5) koordinasi mata tangan mulai berkembang. Indikator anak usia 5 tahun: 1)merawat diri sendiri (menalikan tali sepatu, mengancingkan baju), 2)menggunting dengan akurat, 3)memegang pensil dan gunting dengan tepat, 4)dominasi tangan, kanan atau kiri, 5)menggunakan lem dengan benar dan mudah.²¹

Indikator motorik halus anak usia 4 tahun: 1) menyusun balok membangun menara dengan sempurna, 2)menyusun *puzzle* lebih halus.

²¹ Masganti Sitorus. *Op. cit.*, h. 123

Indikator motorik halus anak usia 5 tahun: 1) membangun rumah atau gedung membuat sebuah proyek dan mampu memaknainya.²²

2.3.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus

Setiap manusia memiliki perkembangan motorik yang berbeda, hal ini dikarenakan ada faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus yaitu:

- 1) Faktor hereditas, yaitu faktor keturunan yang ditentukan oleh sifat yang dibawa anak sejak lahir
- 2) Faktor nutrisi, yaitu faktor dari segi makanan, vitamin dan juga pola hidup dan pola asuh anak.
- 3) Penyakit, yaitu dimana anak yang memiliki penyakit akan menghambat perkembangan motorik halus anak itu sendiri.
- 4) Faktor kondisi emosional, yaitu dimana mental, emosi anak berpengaruh dalam perkembangan motorik halus anak²³.

²²Nelvarolina. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak Usai Dini*, Yogyakarta; Ombak, h.17

²³ Ahmad Pito. *Op. cit.*, h.11

2.4 Permainan *Puzzle*

2.4.1 Defenisi Permainan *Puzzle*

Bagi Jerome Singer bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (simulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan. Tidak menjadikan anak bengong karena terlalu banyak stimulasi atau bosan karena kurangnya stimulasi²⁴.

Bermain membantu anak menguasai keterampilan motorik halus. Melallui bermain anak dapat memperktikan keterampilan motorik haus mereka seperti menjahit, menata *puzzlle*, memaku paku ke papan, mengecat²⁵. Beberapa dari kegiatan bermain yang anak pikirkan mungkin melibatkan kemampuan fisik. Kegiatan ini bisa berupa permainan di halaman bermain seperti bermain kejar-kejaran, lompat tali, melempar dan menangkap, petak umpet, atau permainan yang lebih terorganisir seperti sepak bola atau kriket. Bahkan permainan yang mungkin belum anda kenal sebagai permainan fisik mungkin pernah melibatkan kemampuan motorik halus seperti mendadani boneka, bermain dengan benda-benda kecil, atau membuat sesuatu.²⁶

²⁴Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Rawamangun; Kencana. h.107

²⁵Mursid. 2018. *Beajar dan Pembeajaran Paud*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya, h. 152

²⁶Pat Beckley. 2018. *Belajar Pada Usia Dini*. Jakarta; Indeks Jakarta, h.130

Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah dengan bermain *puzzle*. Permainan merupakan sarana menarik untuk belajar tentang bentuk, warna dan hubungan dengan benda-benda. Yang termasuk *puzzle* adalah berbagai benda tiga dimensi yang bisa dibongkar-pasang anak.

Menurut Nurjasmika “bermain *puzzle* merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan seorang anak” . *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu dengan terbiasanya bermain *puzzle*, lambat laun mental anak terbiasa tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu²⁷.

Tedjasaputra dalam Kamtini dan Husni berpendapat bahwa alat permainan *puzzle* adalah alat permainan edukatif yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak, sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak, dan manfaat dalam berbagai aktivitas²⁸.

Sementara itu menurut Tilong, “bermain *puzzle* merupakan kegiatan memecahkan masalah yaitu dengan menyusun gambar”. Dengan sedikit arahan contoh dari guru, anak sudah dapat mengembangkan kognitifnya dengan mencoba menyesuaikan bentuk maupun menyesuaikan warna. Sebelum mengerjakan *puzzle*, anak harus tahu bentuk awalnya. Setelah dirombak, ia akan mengandalkan ingatnya agar ia bisa menyusun *puzzle* sesuai dengan bentuk awalnya. Kegiatan merangkai potongan *puzzle* ini juga merupakan bentuk perbaikan diri baginya,

²⁷Syari’ati, Maysito. 2014. *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor*. Magelang, h.16

²⁸Syari’ati, Maysito. *loc. cit.*, h.16.

karena potongan *puzzle* berbeda-beda, sehingga mau tidak mau ia harus merangkainya di tempat yang pas dengan potongan tersebut²⁹.

Dari uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan *puzzle* merupakan permainan edukatif yang menyenangkan yang dapat mengembangkan kemampuan dan kecerdasan seorang anak yang di mainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasar pasanganya.

Allah SWT. Berfirman dalam QS. Al-an'am/6 ayat 91 yaitu:

تَمْتَرُونَ أَنْتُمْ ثُمَّ عِنْدَهُ مُسْمًى وَأَجَلٌ أَجَلًا قُضِيَ ثُمَّ طِينٍ مِّنْ خَلْقِكُمُ الَّذِي هُوَ



Artinya;

"dan mereka tidak menghormati Allah dengan penghormatan yang semestinya, di kala mereka berkata: "Allah tidak menurunkan sesuatupun kepada manusia". Katakanlah: "Siapakah yang menurunkan kitab (Taurat) yang dibawa oleh Musa sebagai cahaya dan petunjuk bagi manusia, kamu jadikan kitab itu lembaran-lembaran kertas yang bercerai-berai, kamu perlihatkan (sebahagiannya) dan kamu sembunyikan sebahagian besarnya, Padahal telah diajarkan kepadamu apa yang kamu dan bapak-bapak kamu tidak mengetahui(nya) ?" Katakanlah: "Allah-lah (yang menurunkannya)", kemudian

²⁹*Ibid.*

(sesudah kamu menyampaikan Al Quran kepada mereka), biarkanlah mereka bermain-main dalam kesesatannya.”

Maknanya: Perkataan biarkanlah mereka bermain-main dalam kesesatannya adalah sebagai sindiran kepada mereka, seakan-akan mereka dipandang sebagai kanak-kanak yang belum berakal.

2.4.2 Prinsip-Prinsip Alat Permainan anak usia dini

Dalam pemilihan alat permainan untuk anak usia dini harus hati-hati dan betul-betul memperhatikan nilai-nilai pendidikan. Alat permainan yang dapat merangsang perkembangannya sangat baik dan tepat digunakan.

Menurut Adang Ismail ada beberapa prinsip alat permainan bagi anak usia dini yang patut diperhatikan oleh setiap pendidik maupun orang tua:

- 1) Prinsip produktivitas, alat permainan harus dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik menyangkut pengetahuan maupun kreativitas anak. Karena sesungguhnya alat permainan merupakan media penyalurkan rasa ingin tahu anak yang sangat kuat.
- 2) Prinsip aktivitas, prinsip ini mengandung makna bahwa alat permainan diharapkan dapat menjadikan anak terlibat secara aktif dalam permainan.
- 3) Prinsip kreativitas, kreativitas sangat penting bagi kehidupan anak, oleh sebab itu kemampuan kreativitas anak harus dikembangkan.

- 4) Prinsip efektivitas(berhasil guna/dapat membawa hasil) dan efisien (bertempat guna/tidak membuang-buang waktu tenaga, dan biaya)
- 5) Prinsip mendidik dan menyenangkan, alat permainan dimaksudkan untuk sarana mendidik supaya dapat berlangsung dengan menyenangkan.

2.4.3. Karakteristik Alat Permainan *puzzle*

Jumlah alat permainan di dunia ini ragam dan bentuknya banyak, bahkan tidak bisa teridentifikasi secara pasti. Akan tetapi dari sekian dari sekian banyak jumlah tersebut, tidak semua alat permainan bisa dikatakan edukatif. Permainan *puzzle* dikatakan permainan edukatif. Karena untuk dapat dikatakan edukatif, setiap alat permainan harus mempunyai kriteria-kriteria tertentu³⁰. Adapun kriteria-kriteria alat permainan yang baik dan mempunyai nilai edukatif adalah:

- 1) Sesuai dengan usia anak, setiap permainan edukatif harus disesuaikan dengan usia anak. Sebab apabila tidak sesuai akan membahayakan bagi anak.
- 2) Membantu merangsang tumbuh kembang anak, karena salah satu tujuan dibuatnya alat permainan *puzzle* ialah untuk memudahkan mencapai perkembangan anak, serta dapat dijadikan sarana pembelajaran anak.

³⁰M.Fadillah.2017. *Bermain Permainan*. Jakarta; Kencana Perdana Group,h.68

- 3) Menarik dan bervariasi, bentuk menarik dan bervariasi merupakan kunci alat permainan disukai oleh anak-anak. Jika alat permainan menarik dan bervariasi anak akan merasa senang dan antusias dalam memainkannya.
- 4) Memiliki banyak kegunaan, alat permainan yang baik dan berbentuk edukatif ialah yang bisa digunakan atau dimainkan dengan berbagai cara dan mampu merangsang berbagai perkembangan anak.
- 5) Aman digunakan, keamanan saat bermain merupakan prioritas utama yang patut menjadi perhatian orang tua maupun pendidik.
- 6) Bentuk sederhana, alat permainan dikatakan edukatif tidak harus berbentuk rumit, akan tetapi lebih bersifat sederhana, baik bentuk maupun cara memainkannya.
- 7) Melibatkan aktivitas anak, kriteria terakhir dari permainan edukatif yaitu dapat melibatkan aktivitas anak, maksudnya alat permainan edukatif harus lebih ditekankan pada bermain aktif bukan pasif.³¹

2.4.4. Bentuk-Bentuk *Puzzle*

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan daya ingat anak lebih mendalam karena munculnya motivasi untuk senang-tiasa memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Menurut Muzamil beberapa bentuk *puzzle* antara lain:

³¹*ibid*,h.69

1. *Puzzle* konstruksi

Puzzle rakitan merupakan potongan-potongan yang terpisah yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka menyelesaikan *puzzle*, dan suka berimajinasi³².

2. *Puzzle* angka

Puzzle ini untuk mengenalkan angka, kemampuan berfikir logis dengan menyusun angka sesuai urutannya, selain itu, *puzzle* angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak.³³

3. *Puzzle* geometri

Puzzle geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan kemampuan mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak akan dilatih untuk encocokan kepingan *puzzle* geometri sesuai dengan papan *puzzlenya*.³⁴

2.4.5. Manfaat Bermain *Puzzle*

Puzzle merupakan salah satu alat permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih kemampuan berfikir anak, juga stimulasi otak kanan dan otak kiri

³²M.Fadillah, *op. cit.*, h.69

³³M.Fadillah. *loc.cit.*,h.69

³⁴Syari'ati. *op. cit.*, h.18

agar seimbang dalam mengembangkan kemampuan anak. Banyak manfaat yang diperoleh anak melalui bermain permainan *puzzle*. Mulai dari *puzzle* yang sederhana sampai *puzzle* yang sulit, butuh ketelitian dan kemampuan berfikir dalam menyelesaikannya. Bila sejak kecil anak sudah dibiasakan dengan permainan *puzzle*, akan mudah bagi anak menemukan jawaban jika dihadapkan pada persoalan. Nurjatkika mengemukakan manfaat bermain *puzzle* antara lain:

1. Merangsang motorik halus anak saat menyusun potongan gambar. Permainan ini dapat melatih anak berfikir, yakni mulai potongan bentuk *puzzle* memahami bentuknya, dan berupa menata kembali bentuk-bentuk tersebut setelah diacak-acak. Aktivitas ini juga mengasah kesabaran anak dalam mencari pemecahan masalah³⁵.
2. Melatih kesabaran. Dengan bermain *puzzle*, kesabaran anak terlatih karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran anak dalam menyelesaikan tantangan³⁶.
3. Meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat akan berkonsentrasi dalam belajar. Saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dan berkonsentrasi dalam menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.
4. Melatih koordinasi tangan dan mata. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan

³⁵Anggi Sudono. *op.cit.*, h.58

³⁶*Ibid.*

menyusunnya menjadi satu gambar. *Puzzle* juga membantu anak menghafal dan mengenal bentuk.

5. Meningkatkan kognitif. Aspek perkembangan kognitif bermkaitan dengan kemampuan dalam belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik. Dengan bermain *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar.
6. Meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *puzzle* dapat dimainkan secara perorangan maupun berkelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara berkelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak akan saling menghargai, membantu dan berdiskusi satu sama lain.³⁷

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa bermain *puzzle* bermanfaat untuk merangsang dan memotivasi belajar anak, melatih sel-sel otaknya, untuk mengembangk kemampuan berfikir dan mengembangkan kemampuan kitorik halusnya serta melatih konsentrasi menyelesaikan potonganpotongan kepingan gambar yang ada dalam *puzzle*.

2.4.6. Aturan Bermain *Puzzle*

Dalam bermain *puzzle* suasana hati memegang peranan untuk menentukan apakah anak senang dengan kegaitan tersebut atau tidak. Guru harus bisa memotivasi anak dengan pengetahuan yang dimilikinya, serta memompa

³⁷ Anggi Sudono.*loc. cit.*, h.58

semangat nak sehingga tidak menyerah dan terus berusaha menyelesaikan tantangan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Andriana juga mengemukakan langkah-langkah dalam bermain *puzzle* yaitu sebagai berikut: (1) letakkan *puzzle* di atas meja di depan anak, (2) pisahkan setiap kepingan atau potongan *puzzle*, (3) beri contoh pada anak cara menyusun *puzzle*, (4) minta anak untuk mencoba melakukannya, (5) berikan pujian apabila anak berhasil menyusun *puzzle*, (6) apabila anak masih ingin bermain, ulangi lagi permainan boleh menggunakan *puzzle* yang lain³⁸

Menurut Nurjamika dalam bermain *puzzle*, ada beberapa aturan yang harus dipenuhi, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) mengumpulkan berbagai jenis *puzzle*. Kemudian, tuntun anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk memilih gambar dan jenis *puzzle* yang ia sukai. (2) setelah anak-anak memilih jenis *puzzle* sesuai dengan kesukaanya, tuntunlah mereka dengan menanyakan bentuk dan gambar yang mereka pilih. Misalnya *puzzle* binatang. Rangsang anak sambil berdialog. (3) setelah itu, anak memasang dan mencocokkan kembali satu persatu kepingan hingga selesai menjadi suatu bentuk utuh. (4) tantanglah anak untuk melakukan lebih cepat dan lebih cepat lagi.³⁹

2.4.7. Kelebihan Dan Kekurangan Alat Permainan *puzzle*

a. Kelebihan

1. Kelebihan lain dari alat permainan *puzzle* adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah digunakan dan mudah untuk dimainkan, bahkan pada umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.

³⁸ M.Fadillah. *op.cit.*, h.62-65

³⁹ M.Fadillah. *op.cit.*, h.61

2. Alat permainan *puzzle* membuat anak berkembang lebih pesat, karena bentuk alat permainan yang menarik dan aman.
3. Ketika anak bermain dengan alat permainan *puzzle* maka anak akan melatih kemampuan motorik halus ataupun kecerdasan lainnya sehingga aspek perkembangan psikomotorik.

b. Kekurangan

1. Ketika satu potongan *puzzle* hilang maka permainan tersebut tidak dapat dimainkan.
2. Belum banyaknya sekolah yang menggunakan media permainan *puzzle* dengan baik.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel. 2.1 Penelitian Terdahulu

NO	JUDUL	HASIL
1.	<i>Puzzle</i> Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi	Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa pada kelompok intervensi <i>puzzle</i> sebelum diberikan intervensi permainan edukatif jenis <i>puzzle</i> yaitu dengan nilai rata-rata 3,35. Sedangkan setelah diberikan intervensi permainan edukatif jenis <i>puzzle</i> didapatkan nilai rata-rata yaitu 1,88. Dari hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini rerata

		<p>perubahan perkembangan motorik halus anak sebelum intervensi permainan edukatif jenis <i>puzzle</i> berada diantara 3,10 sampai dengan 3,61. Kemudian dari hasil estimasi interval disimpulkan bahwa 95% diyakini rerata</p>
no	Judul	Hasil
		<p>perkembangan motorik halus anak setelah dilakukan intervensi jenis <i>puzzle</i> berada diantara 1,57 sampai dengan 2,19. Maka terlihat selisih rerata peningkatan perkembangan motorik halus sebelum dan setelah dilakukan intervensi permainan edukatif jenis <i>puzzle</i> yaitu antara 1,53 sampai dengan 1,42.</p>
2	<p>Proposal “proposal kegiatan kelompok bermain <i>puzzle</i></p>	<p><i>Puzzle</i> sangat sangat baik diberikan pada anak terutama pada usia 2-5 tahun. Hal untuk melatih kecerdasan dalam merangkai gambar juga kecermatan dalam memungut dan merupakan <i>puzzle</i> pada tempatnya. Bermain <i>puzzle</i> dapat melatih motorik halus anak.</p>
3	<p>Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif, Abdul Khobir, 2009</p>	<p>Dunia anak adalah dunia bermain,</p>

		<p>anak-anak dirinya disibukkan dengan bermain, dengan bermain itulah anak belajar dan dengan bermain itu pula anak belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, kita sebagai orang tua bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya. Permainan edukatif bagi anak pada garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan aktif dan bermain pasif. Dalam hal ini orang tua memiliki peran yang signifikan dalam memilihkan jenis permainan yang edukatif dan tidak membahayakan anak-anak mereka ketika bermain.</p>
--	--	--

Dari hasil di atas jurnal 1 terdapat bahwa dengan menggunakan alat permainan *puzzle* akan mengembangkan aspek perkembangan motorik halus anak usia dini, dan di jurnal ini peneliti alat permainan *puzzle* bagi anak prasekolah.

Pada jurnal ke 2 maka terdapat pengaruh dengan menggunakan alat permainan *puzzle* akan mengembangkan kemampuan motorik halus anak.

Dunia anak adalah dunia bermain, anak-anak dirinya disibukkan dengan bermain, dengan bermain itulah anak belajar dan dengan bermain itu pula anak belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Dengan permainan, kita sebagai orang tua bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan didalamnya. Permainan edukatif bagi anak pada garis besarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan aktif dan bermain pasif. Dalam hal ini orang tua memiliki peran yang signifikan dalam memilihkan jenis permainan yang edukatif dan tidak membahayakan anak-anak mereka ketika bermain.

Pada jurnal 3 terdapat pengaruh bermain dengan kehidupan sehari-hari anak, karena akibatnya anak suka bermain, anak suka dengan permainan, dan juga disamping itu orang juga harus mengawasi ketika anak bermain, dan juga orang tua juga bisa memasukkan unsur-unsur pendidikan ketika anak bermain.

C. Kerangka Berfikir

Pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI. Motorik halus adalah kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot kecil, seperti jari-jemari, tangan, dan juga, koordinasi tangan dengan mata, contohnya: menulis, menggambar, membaca dan lain-lain.

Namun kenyataannya di TK UMMI ERNI banyak anak yang belum memiliki perhatian ketika menggunakan alat permainan, anak masih sukar dalam mengembangkan perkembangan motorik halusya, sebab di TK UMMI ERNI mengembangkan motorik halus anak hanya dengan menulis, menuli, dan

menulis, anak tidak pernah di ajak untuk bermain dengan tujuan motorik halus anak akan berkembang, dan media yang menunjang anak agar perkembangan motorik halus anak berkembang kurang memadai, jika ada media, media tersebut jumlahnya minim untuk dijadikan media untuk satu kelas.

Maka dari itu dengan menggunakan alat permainan edukatif diharapkan ada sebuah perubahan di dalam proses pembelajaran. Ketika menggunakan alat permainan edukatif yang melibatkan otot-otot kecil anak akan bekerja, maka perkembangan motorik halus anak akan berkembang dengan baik.

Permainan edukatif merupakan permainan yang di desain sedemikian rupa agar aspek perkembangan anak berkembang, ada banyak jumlah permainan yang ada di dunia ini, tapi tidak semua permainan adalah permainan edukatif, karena permainan edukatif ini adalah permainan yang mendidik, permainan yang memiliki makna tertentu, permainan yang aman, permainan yang menarik bagi anak.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

H_a: terdapat pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di UMMI ERNI

H_o: tidak terdapat pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di UMMI ERNI

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK UMMI ERNI, yang beralamat di Dusun XII Sidobali Desa Pematang Johar, Kec. Labuhan Deli, Kab. Deli Serdang. Alasan penelitian memilih TK ini sebagai lokasi penelitian adalah karena peneliti melihat masalah kemampuan motorik halus anak di TK UMMI ERNI belum berkembang dengan baik. Waktu Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap di tahun pelajaran 2018/2019.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah suatu kesatuan individu atau subyek pada wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati atau diteliti⁴⁰. Sesuai dengan judul penelitian, maka yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu kelas apel dan kelas anggur sehingga jumlah keseluruhan anak berjumlah 53 anak.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

NO	Kelas	Jumlah
1	Apel	15
2	Anggur	15
	Total	30

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan sampel keseluruhan karena menurut Arikunto apabila subjeknya tidak terlalu banyak lebih

⁴⁰Supardi, 1993, *Populasi dan Sampel Penelitian*, Depok, h.101

baik ambil semua.⁴¹ Sampel penelitian ini diambil dengan cara random sample yang terdiri dari dua kelas. Kelas eksperimen yaitu kelas apel berjumlah 28 anak yang akan jadi sample yaitu 15 anak, dan kelas kontrol yaitu kelas anggur berjumlah 25 anak, yg menjadi sample yaitu 15 anak.

C. Defenisi Operasional Variabel

Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu: variabel terikat (permainan *puzzle*) dan variabel bebas (motorik halus). Untuk menghindari kesalahpahaman, maka diuraikan defenisi operasional setiap variabel yaitu:

1. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) yaitu permainan *puzzle*. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

2. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) yaitu motorik halus. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.

3. Defenisi Operasional

- a) permainan *puzzle* merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan seorang anak” . *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya.

⁴¹ Arikuto, 2006, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, H. 13

b) Kemampuan motorik halus adalah kemampuan manipulasi halus (*fine manipulative*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan menggambar. kemampuan motorik halus adalah kemampuan koordinasi mata dan tangan

D. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian *Quasie Experimental Design* dengan tipe *Non Equivalent Control Group Design*, penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen, guru menggunakan media permainan *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol guru menggunakan media origami dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.2 Desain Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Pre Test	Treatment	Pos Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : Observasi awal kegiatan menggunakan metode bermain peran

O₂ : Observasi setelah melakukan kegiatan menggunakan metode bermain

X : Kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan menggunakan permainan *puzzle*.

O₃ : Observasi awal kegiatan menggunakan metode bercerita

O₄ : Observasi setelah melakukan kegiatan menggunakan permainan *puzzle*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur mengenai motorik halus anak usia 4-5 tahun dalam menggunakan permainan *puzzle*. Observasi tidak terstruktur ialah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan⁴². adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu: lembar observasi dan tabel penilaian. Lembar observasi berisi daftar perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati ketika anak belajar menggunakan permainan *puzzle*. Dalam proses observasi, pengamat hanya memberi tanda centang pada kolom skor yang sesuai. Dari hasil observasi akan diperoleh data yang akan dianalisis dan digeneralisasikan hasilnya. Lembar observasi pengaruh permainan *puzzle* terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI.

⁴² Sanafiah faisal, (1990). *penelitian kualitatif: dasar-dasar dan aplikasi*, malang, h.50

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi

Karakteristik	Indikator	Deskriptor	Aspek penilaian	
			YA	TIDAK
Menggambar	Menggambar	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menggambar garis putus-putus berbentuk bintang - Anak dapat menggambar garis putus-putus berbentuk lingkaran - Anak dapat menirukan gambar buah jeruk. 		
Menyusun	Memperkirakan urutan berikutnya	<ul style="list-style-type: none"> - anak dapat menyusun 8 kepingan <i>puzzle</i> berikutnya. - anak dapat mengurutkan bentuk lingkaran besar ke bentuk lingkaran kecil atau sebaliknya - anak dapat menyusun <i>puzzle</i> lebih halus 		
menempel	Menggunakan lem dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menempelkan hasil karyanya sendiri di dinding kelas - anak dapat menempelkan kepingan gambar di dalam lembar kerja siswa. 		
TOTAL				

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengolah data-data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan sehingga akan didapat hasilnya berupa generalisasi dari pembuktian hipotesis. Teknik analisis data pada penelitian ini akan menggunakan dua statistik, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁴³ Perhitungan atau analisis statistik deskriptif pada penelitian ini menggunakan *SPSS 22.0 for windows* pada menu *Analyze* dan submenu *Statistics Descriptive*.

1. Uji Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.⁴⁴ Asumsi dasar dalam penggunaan analisis statistika bahwa: sampel penelitian berasal dari populasi berdistribusi normal, dan penyimpangan yang terjadi di dalam kelompok-kelompok tidak jauh berbeda.⁴⁵ Dengan demikian, maka akan dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data sebelum menguji hipotesis statistik pada penelitian ini. Perhitungan atau analisis statistik inferensial pada penelitian ini menggunakan *SPSS 22.0 for windows*, namun tetap akan dijelaskan rumus secara manual serta tujuan ujinya sebagai berikut:

⁴³Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, Bandung: Alfabeta, h. 207.

⁴⁴*ibid.* h. 209.

⁴⁵Zulkifli Matondang, (2013), *Statistika Pendidikan*, Medan: Unimed Press, h. 168.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji *liliefors* dengan langkah-langkah, sebagai berikut:⁴⁶

- 1) Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ disajikan angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$

menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

\bar{X} : Rata-rata

S : Simpang baku sampel

- 2) Untuk tiap angka baku ini dengan menggunakan distribusi normal dihitung peluang F:

$$(Z_i) = P(Z \geq Z_i)$$

- 3) Selanjutnya dihitung proporsi yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi itu menyatakan dengan $S(Z_i)$, maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- 4) Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlaknya.
- 5) Mengambil harga mutlak yang besar (L_0) untuk menerima atau menolakhipotesis, kemudian membandingkan L_0 dengan nilai kritis yang diambil dari daftar, untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$.

Dengan kriteria:

⁴⁶*Ibid.h.* 78-79.

Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$, maka sampel berdistribusi normal.

Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$, maka sampel tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogen) atau tidak (heterogen). Pengujian yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:⁴⁷

1) Cari F_{hitung} dengan rumus:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

2) Tetapkan α yaitu 0,05

3) Hitung $F_{\text{tabel}} = F(n \text{ varians besar} - 1, n \text{ varians terkecil} - 1)$

4) Bandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan kriteria:

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, maka sampel bervariasi homogen.

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka sampel bervariasi heterogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak. Dikarena sampel berdistribusi normal dan bervariasi homogen, maka perhitungan menggunakan uji-t dengan rumus yaitu:

⁴⁷*Ibid.h.* 87.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : Luas daerah yang dicapai

n_1 : Banyak anak pada sampel kelas eksperimen

n_2 : Banyak anak pada sampel kelas kontrol

S_1 : Simpangan baku pada kelas eksperimen

S_2 : Simpangan baku pada kelas kontrol

S : Simpangan baku S_1 dan S_2

\bar{X}_1 : Rata-rata selisih kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Rata-rata selisih skor kelas kontrol

Kriteria pengujian:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan *sign. 2 tailed* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan *sign. 2 tailed* < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

4.1 Gambaran Umum TK UMMI ERNI

a. Sejarah Singkat TK UMMI ERNI

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling penting untuk mengembangkan berbagai potensi anak usia dini (0-6 tahun) merupakan usia keemasan (*Golden Age*) dalam perkembangan anak. Pada usia dini berbagai potensi anak berkembang sangat cepat dan menakjubkan. Berbagai penelitian tentang pertumbuhan sel-sel otak manusia menunjukkan bahwa 90% pertumbuhan dan perkembangan sel otak terjadi pada usia 0-6 tahun dan 80% pertumbuhan dan perkembangan intelektual anak berkembang pada usia 0-6 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa stimulasi dan pendidikan pada usia 0-6 tahun merupakan kegiatan pendidikan yang sangat penting mempersiapkan kecerdasan anak di masa depan.

Pemerintah Indonesia telah merencanakan pada tahun 2015 semua anak usia dini Indonesia berkesempatan mendapatkan pendidikan baik di rumah maupun di sekolah. Untuk tercapainya target ini pemerintah mendorong partisipasi masyarakat untuk turut melaksanakan pendidikan anak usia dini. Di dalam ajaran islam juga dianjurkan untuk memberikan pendidikan kepada anak usia dini Rasulullah bersabda “pemberian orang tua yang terbaik kepada

anak adalah akhlak yang mulia” hadist ini menjelaskan bahwa pendidikan agama sebaiknya diberikan kepada anak usia dini.

Berdasarkan keinginan berpartisipasi dalam memberikan pendidikan kepada anak usia dini maka dibuka lah TK Ummi Erni di Desa Pematang Johar pada tahun 2017 yang dipimpin oleh Ibu Dra. Erni Berutu.

Awalnya siswa di TK Ummi berjumlah 25 orang dan ummi Erni yang terjun langsung dalam kegiatan proses belajar mengajar, dahulu TK Ummi erni bernama TK Al-Mubarak karena sudah ada yang memakainya nama TK tersebut diganti. Seiring berjalannya waktu siswa di TK Ummi Erni makin bertambah banyak dan guru-guru juga bertambah. Penerimaan siswa baru di TK Ummi Erni tanpa adanya brosur dan niat membuka TK tersebut untuk ibadah, semata-mata ikhlas karena Allah bukan untuk bisnis, sehingga tidak pernah membuat proposal untuk meminta bantuan kepada orang lain, dan TK tersebut berdiri dari modal Ummi tersebut dan suaminya.

Tabel 4.1 Profil TK Ummi Erni

Nama Sekolah	TK UMMI ERNI
NPSN	69965573
Alamat	Dusun XII Sidobali Desa Pematang Johar
Kode Pos	20373
Kelurahan/Desa	Pematang Johar
Kecamatan	Labuhan Deli
Kabupaten	Deli Serdang

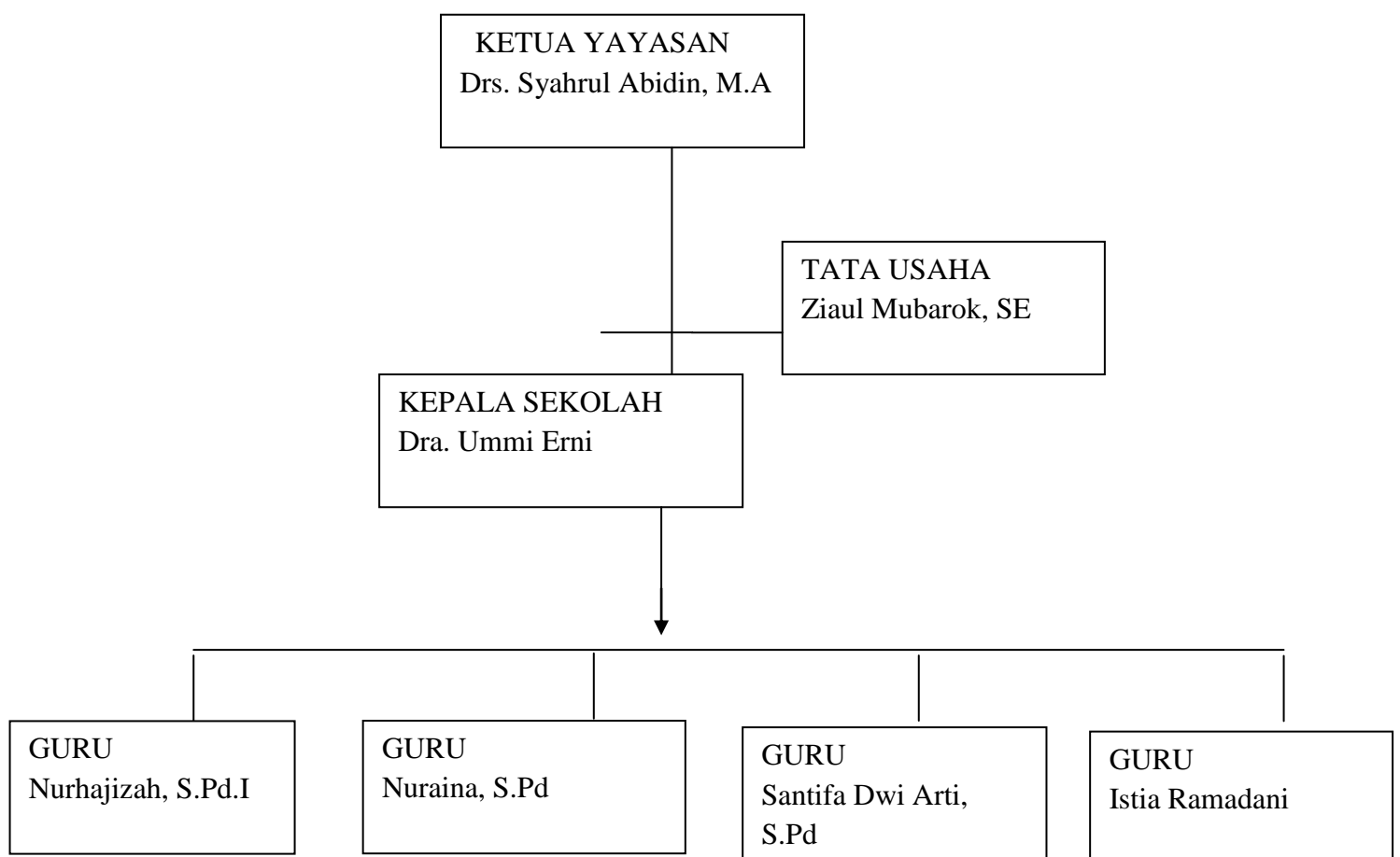
Provinsi	Sumatera Utara
Status Sekolah	Swasta
Waktu Penyelenggaraan	Sehari Penuh/6 hari
Jenjang Pendidikan	TK
Naungan	Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
No. SK. Pendirian	25
Tanggal SK. Pendirian	13-02-2017
No. SK. Operasional	421.9/3601/PAUD DAN PNF/2017
Tanggal SK Operasional	31-05-2017
Nama Kepala RA	Dra. Erni Berutu
File SK. Operasional	104899-78189-27151-146947140-1784729310.pdf
Luas Tanah	300 m ²
Sumber Listrik	PLN

Tabel 4.2Visi Dan Misi Tk Ummi Erni

Visi	Meningkatkan Kecerdasan Dan Karakter Anak Didik Sesuai Dengan Nilai-Nilai Ajaran Islam.
Misi	a. Memberikan muatan karakter muslim dan muslimah kepada anak didik b. Menjadikan anak didik sebagai

	<p>pribadi yang mandiri</p> <p>c. Memberikan pembelajaran akhlakul karimah bagi anak usia dini</p> <p>d. Membangun komunikasi dan kerja sama berkesinambungan dengan orang tua wali murid</p>
Motto	“Yakin Dan Takwa Insya Allah Berkah”

2. Stuktur Organisasi



3. Tenaga Kependidikan

Tabel 4.3Tenaga Kependidikan di TK Ummi Erni

No	Nama	Pendidikan Terakhir
1	Dra. Erni Berutu	S1
2	Nurhajizah, S.Pd.I	S1
3	Santifa Dwi Arti, S.Pd	S1
4	Nuraina, S.Pd	S1
5	Istia Ramadani	SMA (Sedang kuliah)
6	Dwiyanti	SMA

Kualifikasi guru pada pasal 25 menjelaskan bahwa guru TK/RA harus memiliki ijazah diploma empat atau sarjana S1 dalam bidang pendidikan anak usia dini, di TK UMMI ERNI ada tiga guru lulusan S1 dan satu guru yang tidak lulusan S1. Keempat guru tidak dalam bidang pendidikan anak usia dini. Akan tetapi mereka dalam bidang pendidikan agama islam dan pendidikan bahasa indonesia, dan mereka memiliki ijazah SMA untuk melengkapi standar sebagai guru pendamping.

1. Siswa

Pada tahun 2017-2018 di sekolah TK UMMI ERNI memiliki dua ruangan kelas untuk belajar mengajar, yaitu terbagi dalam dua kelompok belajar. Yaitu kelas anggur dan kelas apel.

Tabel 4.4Jumlah Siswa

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kelas anggur	13 siswa	12 siswi	25 siswa/siswi
Kelas apel	15 siswa	13 siswi	28 siswa/siswi

2. Sarana Prasanana

Tabel 4.5Sarana dan Prasarana

No	Unit	Jumlah	Ket/ kondisi
1	Kantor	1	Baik
2	Ruang kelas	2	Baik
3	Kursi	28	Baik
4	Meja	15	Baik
5	Papan tulis	1	Baik
6	Penghapus	1	Baik
7	Spidol	2	Baik
8	Majalah	28	Baik
9	Gambar-gambar di dinding	6	Baik
10	Permainan indor	4	Baik
11	Permaian outdoor	5	Baik
12	Rak sepatu	3	Baik
13	Rak bekal anak	2	Baik

14	Kotak P3K	1	Baik
15	Kamar mandi	1	Baik
16	Bendera	1	Baik
17	Mikrofon	1	Baik
19	Keranjang sampah	6	Baik
20	Sapu	2	Baik
21	Kain pel	2	Baik

4.2. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang telah diterangkan dalam bab III bahwa desain dalam penelitian ini adalah *non equivalent control group design*, dan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, lembar observasi yang telah disusun digunakan untuk mengamati data kemampuan motorik halus anak. Berikut ini adalah hasil observasi kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di tk ummi erni tahun jaran 2018/2019

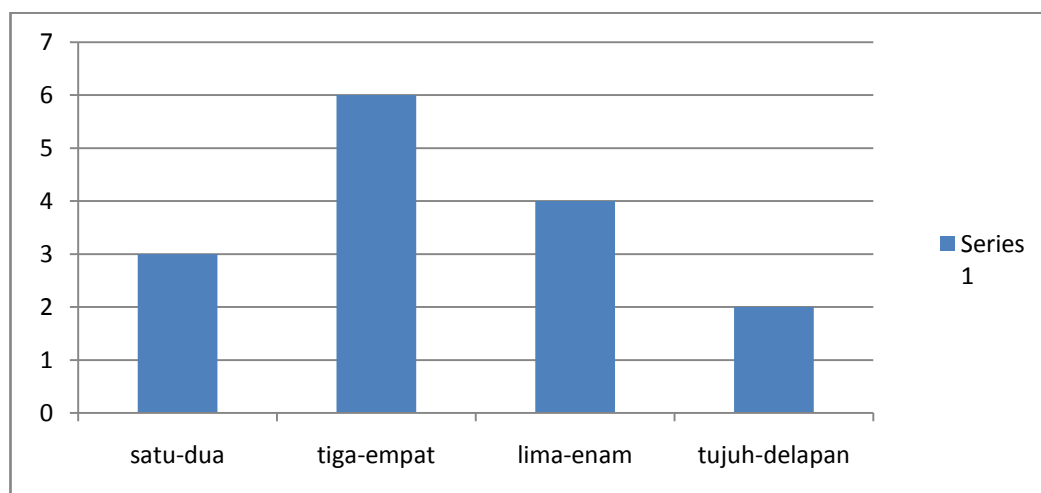
a. Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas Ekperimen (*pre test*)

Tabel 4.6Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Pada Kelas Eksperimen
(*pre test*)

NO	Interval	Frekuensi (f)	X	Fx	Fk	Fx^2	X^2	Frekuensi Komulatif
1	1-2	3	1,5	4,5	3	6,75	2,25	20%
2	3-4	6	3,5	21	9	73,5	12,25	40%
3	5-6	4	5,5	22	13	121	30,25	27%

No	Interval	Frekuensi	X	Fx	Fk	Fx ²	X ²	Frekuensi komulatif
4	7-8	2	7,5	15	15	112,5	56,25	13%
	Total	15	18	62,5	40	313,75	101	100%

Sebelum permainan *puzzle* digunakan peserta didik diberikan *pre test* terlebih dahulu pada kedua kelas yaitu pada kelas eksperimen. Tujuan *pre test* ini adalah untuk melihat kemampuan motorik halus awal anak. Deskriptor data *pre test* kemampuan motorik halus pada kelas eksperimen Dari tabel diatas diketahui hasil kemampuan motorik halus awal anak pada kelas eksperimen diperoleh nilai secara keseluruhan dengan jumlah anak 15 orang, nilai yang diperoleh siswa 1-2 sebanyak 3 orang, nilai 3-4 sebanyak 6 orang, nilai 5-6 sebanyak 4 orang, dan nilai 7-8 sebanyak 2 orang.dengan nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 8. Kemudian memiliki rata-rata 3,4 dengan simpangan baku 1,59.



Gambar 4.1 diagram hasil *pretest* kelas eksperimen

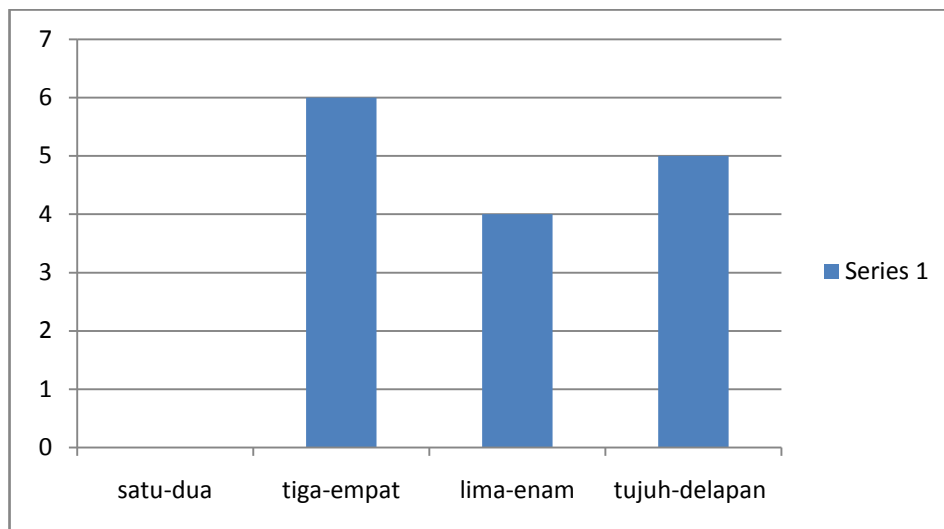
b. Hasil kemampuan Motorik Halus Pada Kelas Eksperimen (*post test*)

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen untuk melihat kemampuan motorik halus anak menggunakan permainan *puzzle*, maka diperoleh nilai kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil kemampuan Motorik Halus Pada Kelas Eksperimen (*pos test*)

NO	Interval	Frekuensi (f)	X	Fx	Fk	Fx ²	X ²	Frekuensi Komulatif
1	1-2	0	1,5	0	0	0	2,25	0%
2	3-4	6	3,5	21	6	73,5	12,25	40%
3	5-6	4	5,5	33	10	121	30,25	27%
4	7-8	5	7,5	30	15	281,25	56,25	33%
	Total	15	18	80,5	31	475,75	101	100%

Dari tabel diatas diketahui hasil kemampuan motorik halus anak pada kelas eksperimen yang berjumlah 15 orang anak, nilai yang diperoleh siswa yaitu nilai 1-2 sebanyak 0, nilai 3-4 sebanyak 6 orang, nilai 5-6 sebanyak 4orang, dan nilai 7-8 sebanyak 5 orang dengan nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 8. Kemudian memiliki rata-rata 5,53 dengan simpangan baku 1,59.



Gambar 4.2 hasil *posttes* kelas eksperimen

c. Hasil kemampuan motorik halus anak kelas kontrol (*pre test*)

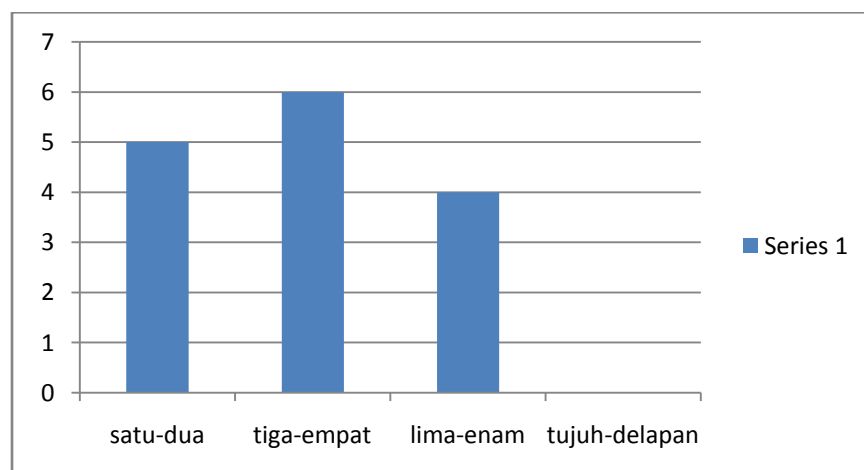
Tes uji kemampuan awal *pre test* kelas anggur atau kelas kontrol TK UMMI ERNI dalam mengembangkkn kemampuan motorik halus biasa digunakan media origami pada awal penelitian dengan tujuam untuk mengetahui kemampuan awal pada kedua kelas sama atau tidak. Hasil data *pre test* kelas kotrol ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil kemampuan motorik halus kelas kontrol *pre test*

NO	interval	Frekuensi (f)	X	Fx	Fk	Fx^2	X^2	Frekuensi Komulatif
1	1-2	5	1,5	7,5	5	11,25	2,25	33%
2	3-4	6	3,5	21	11	73,5	12,25	40%
3	5-6	4	5,5	22	15	121	30,25	27%

No	Interval	Frekuensi	X	Fx	Fk	Fx ²	X ²	Frekuensi komulatif
4	7-8	0	7,5	0	0	0	0	0%
	Total	15	18	50,5	31	205,75	44,75	100%

Sebelum permainan origami digunakan peserta didik diberikan *pre test* terlebih dahulu pada kedua kelas yaitu pada kelas kontrol . Tujuan *pre test* ini adalah untuk melihat kemampuan motorik halus awal anak. Deskriptor data *pre test* kemampuan motorik halus pada kelas eksperimen Dari tabel diatas diketahui hasil kemampuan motorik halus awal anak pada kelas eksperimen diperoleh nilai secara keseluruhan dengan jumlah anak 15 orang, nilai yang diperoleh siswa 1-2 sebanyak 5 orang, nilai 3-4 sebanyak 6 orang, nilai 5-6 sebanyak 4 orang, dan nilai 7-8 sebanyak 0 orang.dengan nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 8. Kemudian memiliki rata-rata 3,4 dengan simpangan baku 1,59.



Gambar 4.3 hasil *pre test* kelas kontrol

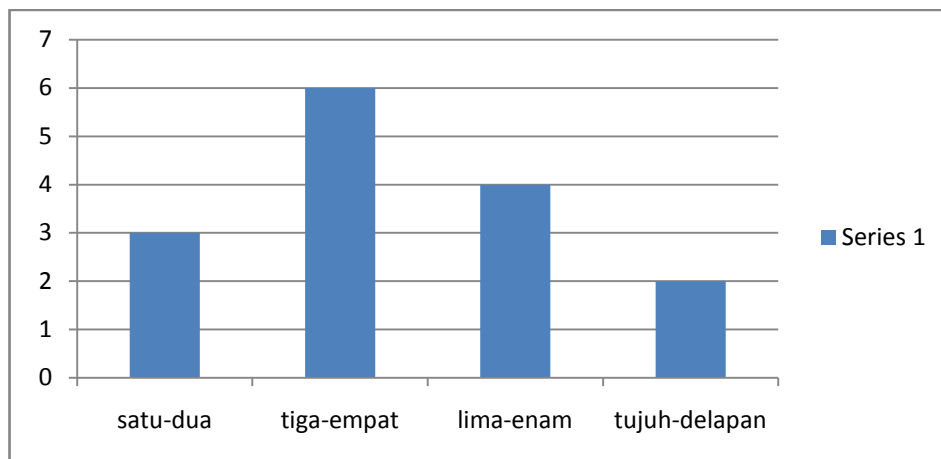
d. Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas Kontrol *pos test*

Setelah kelas kontrol atau kelas anggur pada TK UMMI ERNI diajarkan melalui media origami, maka diberi *postest* untuk mengetahui hasil belajarnya. Hasil data *postets* kelas kontrol sebagai berikut:

tabel 4.9 Hasil Nilai *postest* Kelas Kontrol.

NO	Interval	Frekuensi (f)	X	Fx	Fk	Fx^2	X^2	Frekuensi Komulatif
1	1-2	3	1,5	4,5	3	6,75	2,25	20%
2	3-4	6	3,5	21	9	73,5	12,25	40%
3	5-6	4	5,5	22	13	121	30,25	27%
4	7-8	2	7,5	15	15	112,5	56,25	13%
	Total	15	18	62,5	40	313,74	101	100%

Dari tabel diatas diketahui hasil kemampuan motorik halus anak pada kelas kontrol yang berjumlah 15 orang anak, nilai yang diperoleh siswa yaitu nilai 1-2 sebanyak 3, nilai 3-4 sebanyak 6orang, nilai 5-6 sebanyak 4 orang, dan nilai 7-8 sebanyak 2 orang dengan nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 8. Kemudian memiliki rata-rata 5,46 dengan simpangan baku 1,59



4.4 Gambar Hasil *pos test* Kelas Kontrol

B. Uji Persyaratan Analisi

Setelah *pre-test* dan *post-test* di laksanakan di kedua kelas, maka akan dilakukan pengujian persyaratan analisis yaitu uji kesamaan dengan menggunakan uji t dengan syarat data harus normal dan homogen. Berikut ini akan dijelaskan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dari kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Uji Normalitas

Kelas	Pre test			Post test		
	L_0	L_{tabel}	Keterangan	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,191726	0,220	Normal	0,20382	0,220	Normal
Kontrol	0,137153	0,220	Normal	0,132865	0,220	Normal

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors. Hasil uji normalitas ditunjukkan sebagai berikut:

Berdasarkan tabel diatas, Uji normalitas data pre test pada kelas eksperimen diperoleh $L_o = (0,191726) < (0,220)$ dan data pre test kelas kontrol diperoleh $L_o = (0,137153) < (0,220)$. Dari data post test kelas eksperimen diperoleh $L_o = (0,20382) < (0,220)$ dan data dari post tests kelas kontrol diperoleh $L_o = (0,132865) < (0,220)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa distribusi data pre test dan post test kemampuan motorik halus anak dengan menggunakan permainan *puzzle* di kelas eksperimen dan kertas origami di kelas kontrol distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan uji homogenitas variansi

Tabel 4.11 Nilai homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

NO	Uji Homogenitas	Thitung	Ttabel	Kesimpulan
1	Kelas eksperimen	1,190	1,955	$F_{hitung} < F_{tabel}$
2	Kelas kontrol	0,83	2,484	$F_{hitung} < F_{tabel}$

a. Nilai kelas eksperimen

didapat $F_{hitung} = 1,190$ dan distribusi F dengan dk pembilang $15 - 1 = 14$, di penyebut $15 - 1 = 14$ didapat $\alpha = 0,05$ dan $F_{tabel} = 1,955$. Tampak bahwa $F_{hitung} < F_{tabel} = 2,484$ maka H_0 diterima : H_1 ditolak, Berarti data Nilai Kelas Eksperimen Pre-test dan Post-test adalah Homogen.

b. Nilai kelas kontrol

Didapat $F_{hitung} = 0,83$ dan distribusi F dengan dk pembilang $15 - 1 = 14$, dk penyebut $15 - 1 = 14$ didapat $\alpha = 0,05$ dan $F_{tabel} = 2,484$. Tampak bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima : H_1 ditolak, Berarti data Nilai Kelas kontrol Pre-test dan Post-test adalah Homogen.

3. Uji Hipotesis (Menggunakan Uji t)

Tabel 4.12 Hasil Nilai UJI Hipotesisi

NO	Hipotesisi	Thitung	Ttabel	Kesimpulan
1	Pertama	2,227	2,160	$T_{hitung} > T_{tabel}$
2	Kedua	1,600	2,160	$T_{hitung} < T_{tabel}$
3	Ketiga	2,145	2,048	$T_{hitung} > T_{tabel}$

H_0 = tidak ada pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI

H_a = ada pengaruh pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI

Pada hipotesisi pertama diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,227$ dan didapat tabel t pada df 13 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,160$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 : ditolak, H_a : diterima. Kesimpulannya data Nilaidiatas terdapat pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI.

Pada hipotesisi kedua diperoleh nilai $t_{hitung} = 1,600$ dan didapat tabel t pada df 13 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,160$. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 :diterima, H_a : ditolak . Kesimpulannya data Nilai diatas tidak terdapat pengaruh penggunaan kertas origami terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI.

Pada hipotesisi ketiga diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,145$ dan didapat tabel t pada df 28 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,048$ Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 :ditolak , H_a : diterima . Kesimpulannya data Nilai diatas bahwa terdapat perbedaan.

Tabel 4.13 kesimpulan Data Perhitungan Uji Hipotesis Kelas Eksperimendan Kontrol

Skor Rata-Rata Nilai Pos		DK	T_{hitung}	T_{tabel}	Kesimpulan
Kelas	Kelas				
Eksperimen	Kontrol				
5,53	4,2	28	2,145	2,048	$T_{hitung} > T_{tabel}$

Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata hasil kemampuan motorik halus anak. Rata-rata nilai *post test* anak yang menggunakan permainan *puzzle* adalah 5,53pada kategori tinggi dan nilai rata-rata *post test* anak yang menggunakan kertas origami pada nilai rata-rata 4,2 pada kategori rendah. Perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat diketahui bahwa 30%

perbedaan pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun.

C. Ada perbedaan pengaruh permainan *puzzle* dan penggunaan kertas origami terhadap kemampuan motorik halus anak usia dini usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI.

Hasil analisis data membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak melalui permainan *puzzle* dengan kemampuan motorik halus anak melalui kertas origami. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai kelas eksperimen diperoleh nilai $t_{hitung}=2,227$ dan didapat tabel t pada df 13 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,160$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian signifikan.

Sedangkan nilai di kelas kontrol diperoleh Diperoleh nilai $t_{hitung} = 1,600$ dan didapat tabel t pada df 13 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,160$. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian tidak signifikan. Hal ini berarti, terdapat perbedaan signifikan, berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok anak yang menggunakan permainan *puzzle* memiliki hasil kemampuan motorik halus yang lebih tinggi dibandingkan anak yang menggunakan kertas origami pada anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI PEMATANG JOHAR Tahun Ajaran 2018/2019.

Setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut maka diperoleh nilai rata-rata dari kelas eksperimen menggunakan permainan *puzzle*

5,53 dan kelas kontrol dengan media kertas origami 4,2. Jadi terlihat bahwa kemampuan motorik halus di kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kemampuan motorik halus anak di kelas kontrol.

D. Pembahasan Hasil Penelitian.

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun kelas apel (eksperimen) di TK UMMI ERNI. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,145$ dan didapat tabel t pada df 28 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,048$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian signifikan.

Melalui permainan *puzzle* pemerolehan skor pada anak memiliki kecenderungan tinggi, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor kelebihan dari permainan *puzzle* dibandingkan dengan menggunakan media kertas origami pada kelas kontrol. Terdapat empat hal penting dalam permainan *puzzle*. *Pertama*, Merangsang motorik halus. Artinya saat anak menyusun potongan gambar. Permainan ini dapat melatih anak berfikir, yakni mulai potongan bentuk *puzzle* memahami bentuknya, dan berupa menata kembali bentuk-bentuk tersebut setelah diacak-acak. Aktivitas ini juga mengasah kesabaran anak dalam mencari pemecahan masalah⁴⁸.

⁴⁸M.Fadillah.2017. *Bermain Permainan*. Jakarta; Kencana Perdana Group, h.68

Kedua, Meningkatkan kemampuan berfikir. Artinya, akan membuat anak berkonsentrasi dalam belajar. Saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dan berkonsentrasi dalam menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut⁴⁹.

Ketiga, Melatih koordinasi tangan dan mata. Artinya, *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. *Puzzle* juga membantu anak menghafal dan mengenal bentuk⁵⁰.

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan manipulasi halus (*fine manipulative*) yang melibatkan penggunaan tangan dan jari secara tepat seperti dalam kegiatan menulis dan menggambar. kemampuan motorik halus adalah kemampuan koordinasi mata dan tangan.⁵¹ Menurut Profesor Janet W. Lener seorang guru besar pada universitas Northeastern Illinois dalam bidang ilmu pengetahuan dan ketidak mampuan belajar, motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan⁵².

Menurut sunardi dan sunaryo kemampuan motorik halus merupakan keterampilan yang sangat penting semua pembelajaran yang ada. Motorik merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap potensi gerak dalam keterampilan olah tubuh dan mobilitas hidup seseorang.⁵³

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ Khadijah. 2016. *Pendidikan Prasekolah*. Medan; Perdana Publishing, h.95

⁵² Anggi Sudono, (2000), *sumber belajar dan alat permainan*, Jakarta: PT Grasindo, h.53

⁵³ Dyah Ayu S., (2012) *permainan maze matching board untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak tuna grahita, skripsi kuantitatif*, Jakarta, h.23

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan uji statistik serta pembahasan maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun kelas apel sebagai eksperimen. Hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *pre-test* 4,06 dan nilai rata-rata *pos-test* 5,5, yang berjumlah 15 anak dengan nilai $t_{hitung} = 2,227 >$ dengan taraf $\alpha = 0,050$ didapat tabel t pada dk 13 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,160$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak H_a diterima. Pada tingkat kepercayaan sebesar 95%.
 2. Tidak terdapat pengaruh penggunaan kertas origami terhadap motorik halus anak usia 4-5 tahun kelas anggur sebagai kelas kontrol. Hal ini dibuktikan pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata *pre-test* 3,4 dan *pos-test* 4,2 yang berjumlah 15 anak, dengan nilai $t_{hitung} = 1,600$ dengan taraf $\alpha = 0,050$ didapat tabel t pada dk 13 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,160$ Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima H_a ditolak. Pada tingkat kepercayaan sebesar 95%.
 3. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan permainan *puzzle* dengan penggunaan kertas origami terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI
-

Pematang Johar T.A 2018/2019. Kelas eksperimen yang menggunakan permainan *puzzle* memiliki nilai lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan kertas origami. Hal ini dilihat dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai *post-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai $t_{hitung} = 2,145$ dengan taraf $\alpha = 0,050$ di dapat tabel t pada dk 28 diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,048$. hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga Pada tingkat kepercayaan sebesar 95%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah disarankan agar dapat menerapkan pemanfaatan bahan-bahan bekas disekolah, untuk menyediakan permainan *puzzle* agar kemampuan motorik halus anak dapat berkembang dengan baik.
2. Bagi guru disarankan untuk sering menggunakan permainan *puzzle* sebagai media untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak.
3. Bagi orang tua disarankan untuk sering melatih anak dengan permainan-permainan yang dapat merangsang motorik halus anak.
4. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat melanjutkan penelitian ini sehingga diperoleh hasil yang menyeluruh dan dapat disajikan referensi dalam kegiatan bermain anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikuto. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Beckly, P. (2018). *Belajar Pada Usia Dini*. Jakarta: Indeks Jakarta.
- Dita, D. Y. (2017). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Manyaran Tahun Ajaran 2016/2017. *Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini*.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain Permainan*. Jakarta: Kencana Perdana Group.
- Faisal, S. (1990). *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar dan Aplikasi*. Malang.
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan : Perdana Publishing.
- Kiram, H. Y. (2019). *Belajar Keterampilan Motorik*. Rawang Mangun: Perdana Media Group.
- Matondang, Z. (2013). *Statistik Pendidikan*. Medan: Unimed Press.
- Maysito, S. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor.
- Mursid. (2018). *Beajar dan Pembelajaran Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Rawamangun: Kencana
- Pito, A. (2012). Pengaruh Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Paud Inkusi Ahsanu Amalah. *Skripsi Kuantitatif*.
- Purnama, S. (2019). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- S., D. A. (2012). Permainan Maze Matching Board Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tuna Grahita. *Skripsi Kuantitatif*.
- Sanjaya, E. (2005). *Al-'Aliyy Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung : Diponegoro.

Sitorus, M. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Sitorus, M. Dkk. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing.

Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.

Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R n D*. Bandung: Alfabeta.

Supono. (2017). *Aspek-Aspek dan Ranah-Ranah yang Menjadi Bidikan Di Paud*. Jakarta: Indeks Jakarta.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA NUR HASANAH

Kelompok/Usia : 4-5 THN
Semester/Minggu : II/IV
Tema/Subtem : ALAM SEMESTA / BINTANG
Hari/Tanggal : SENIN/23/04/2019

KD dan Indikator yang dicapai :

NAM

- 1.1 .Menenal Tuhan melalui ciptaanNya
- 1.1.2 Terbiasa mengucap kalimat Thoyyibah “ Subhanallah “ melihat rumah yang indah (Sikap)
- 3.1 .Menenal kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.1.1 Terbiasa mengucap doa masuk rumah (Sikap)

SOSEM

- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.
- 2.5.2 Terbiasa berani tampil didepan guru dan teman-teman (sosem)
- 2.5.7 Terbiasa bergotong royong dalam membersihkan halaman sekolah (sosem)

KOGNITIF

- 3.6 Menenal benda-benda disekitarnya
(nama,warna,bentuk,ukuran,pola,sifat,suara,tekstur,fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 3.6.1 Menghubungkan gambar rumah dengan huruf yang melambangkannya (kog)
- 3.6.6 Mengurutkan gambar bintang dari kecil ke besar (kog)

FISIK MOTORIK

3.3. Menenal anggota tubuh ,fungsi,dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.

- 3.3.1 Berlari 5-10 m di halaman sekolah (fmk)
- 3.3.4 menyusun meja belajar (fmk)

BAHASA

- 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.10.1 Menceritakan apa saja yang diketahui tentang alam semesta (bhs)

SENI 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

4..15.2 Mewarnai gambar bintang (seni)

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan kalimat Thoyyibah “ Subhanallah “ membayangkan sebuah bintang (Sikap)
2. Anak terbiasa mengucapkan doa masuk rumah (Sikap)
3. Anak terbiasa berani tampil didepan guru dan teman-teman (sosem)
4. Anak terbiasa bergotong royong dalam membersihkan halaman sekolah (sosem)

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

- a. Menghubungkan berbagai benda-benda langit (kog)
- b. Mengurutkan gambar bintang dari kecil ke besar (kog)
- c. Berlari 5-10 m di halaman sekolah (fmk)
- d. Bermain kucing dan tikus(fmk)
- e. Menghubungkan garis putus-putus berbentuk bintang (fmh)
- f. Mewarnai gambar bintang (seni)
- g. Menggunting gambar bintang (seni)

Metode Pembelajaran:

- Pemberian tugas
- Proyek
- Bercerita

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Anak terbiasa berani tampil didepan guru dan teman-teman (sosem)
2. Anak terbiasa bergotong royong dalam membersihkan halaman sekolah (sosem)

Sumber Belajar :

- Buku Tulis
- Lembar kerja siswa

Alat dan Bahan:

1. Lembar kerja bergambar rumah ,crayon untuk kegiatan mewarnai
2. Lembar kerja bergambar bintang ,gunting untuk kegiatan menggunting gambar bintang
3. Buku Tulis dan pensil,untuk kegiatan menulis menghubungkan garis putus-putus berbentuk bintang

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pembukaan (60 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Berbaris- Salam dan berdoa sebelum belajar- Bernyanyi- Hafalan doa harian (doa masuk dan keluar rumah)- Mengabsen siswa- Menginformasikan tentang benda langit- Mengenalkan aturan bermain
Kegiatan Inti (60 menit)	<ul style="list-style-type: none">- Anak mengamati garis putus-putus berbentuk bintang- Anak menanya bagaimana cara menarik garisnya- Anak mencoba menggunakan alat untuk menulis- Anak membuat karya sendiri yaitu menarik garis gambar dengan pensil membentuk- Anak menunjukkan hasil karyanya sendiri- Anak mengamati kertas gambar untuk diwarnai- Anak menanya bagaimana menggunakan alat-alat untuk mewarnai- Anak mencoba menggunakan alat-alat untuk mewarnai- Anak membuat karya sendiri yaitu mewarnai gambar bintang- Anak menunjukkan hasil karyanya sendiri- Anak mengamati kertas gambar untuk di warnai

	<ul style="list-style-type: none"> - Anak menanya bagaimana menggunakan alat untuk memggunting - Anak mencoba menggunakan alat untuk menggunting - Anak membuat karya sendiri yaitu menggunting gambar bintang - Anak menunjukkan hasil karyanya sendiri <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengelompokkan menjadi 3 kelompok dengan waktu masing –masing 15 menit <ul style="list-style-type: none"> > Kelompok I : Pemberian Tugas menghubungkan garis putus-putus berbentuk bintang > Kelompok II :Pemberian Tugas mewarnai gambar bintang > Kelompok III:Pemberian Tugas Menggunting gambar bintang <ul style="list-style-type: none"> - Anak menunjukkan hasil karyanya sambil berdiri - Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya
Istirahat dan makan (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum makan dan minum - Bermain
Penutup (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan selama hari ini - Anak menceritakan kembali kegiatan main yang dilakukannya - Menginformasikan kegiatan untuk hari esok - Berdoa setelah belajar

Mengetahui,
Kepala TK UMMI ERNI

(Dr. ERNI BERUTU.)

MEDAN 12/02/2019

GURU KELAS

(UMMI DANI)

INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian	
			YA	TIDAK
Nilai Moral dan Agama	1.1	1.1.3 Terbiasa mengucapkan kalimat Thoyyibah “ Subhanallah “ melihat rumah yang indah (Sikap)		
	3.1	3.1.1 Terbiasa mengucapkan doa masuk rumah (Sikap)		
Sosial Emosional	2.5	2.5.2 Terbiasa berani tampil didepan guru dan teman-teman (sosem)		
	2.5	2.5.7 Terbiasa bergotong royong dalam membersihkan halaman sekolah (sosem)		
Kognitif	3.6	3.6.1 Menghubungkan garis putus-putus berbentuk bintang (kog)		
		3.6.6 Mengurutkan gambarrumah dari yang besar ke yang kecil (kog)		

Bahasa	3.10	3.10.1 Menceritakan tentang benda-benda langit yang anak ketahui		
Fisik Motorik	3.3	3.3.1 Berlari 5-10 m dihalaman sekolah (fmk)		
		3.3.4 Melompat tali (fmk)		
Seni	4.15	4..15.2 Mewarnai gambar bintang (seni)		
	4.15			

--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala TK UMMI ERNI

.....,
Guru Kelas

(Dr. ERNI BERUTU)

(UMMI DANI)

INDIKATOR PENILAIAN

Aspek Pengembangan	KD	Indikator	Hasil Penilaian	
			YA	TIDAK
Nilai Moral dan Agama	1.1	1.1.4 Terbiasa mengucapkan kalimat Thoyyibah “ walhamdulillah “ ketika selesai makan		
	3.1	3.1.1 Terbiasa mengucapkan doa masuk rumah (Sikap)		
Sosial Emosional	2.5	2.5.2 Terbiasa berani tampil didepan guru dan teman-teman (sosem)		
	2.5	2.5.7 Terbiasa bergotong royong dalam membersihkan halaman sekolah (sosem)		
Kognitif	3.6	3.6.1 Menghubungkan gambar rumah dengan huruf yang melambangkannya (kog)		
		3.6.6 Mengurutkan gambarrumah dari yang besar ke yang kecil (kog)		

Bahasa	3.10	3.10.1 Menceritakan tentang benda-benda langit yang anak ketahui		
Fisik Motorik	3.3	3.3.2 Berlari 5-10 m dihalaman sekolah (fmk)		
		3.3.4 bermain permainan tam-tam buku		
Seni	4.15	4..15.2 Mewarnai gambar matahari (seni)		

--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala TK UMMI ERNI

.....,
Guru Kelas

(Dr. ERNI BERUTU)

(UMMI DANI)

FORMAT SKALA CAPAIAN PERKEMBANGAN HARIAN

Kelompok : apel

Hari, Tanggal :SENIN 23/04/2019

[illegible]

[illegible]

KETERANGAN PENILAIAN

**Indikator : 3.6.1 Menghubungkan garis putus-putus membentuk bintang
(kog)**

Skor Penilaian (1-2)		Tingkat Kemampuan Anak
1	ya	Anak dapat menghubungkan garis putus-putus membentuk gambar bintang
2	Tidak	Anak tidak dapat menghubungkan garis putus- putus membentuk gambar bintang

YA : Anak Dapat

TIDAK : Anka Tidak Dapat

KETERANGAN PENILAIAN

Indikator : 3.3.4 Menyusun meja belajar (Fm)

Skor Penilaian (1-2)		Tingkat Kemampuan Anak
1	YA	Anak dapat menyusun meja belajar.
2	Tidak	Anak tidak dapat menyusun meja belajar

YA : Anak dapat

TIDAK : Anak tidak dapat

KETERANGAN PENILAIAN

Indikator : 3.10.1 Menceritakan tentang benda-benda langit(Bhs)

Skor Penilaian (1-2)		Tingkat Kemampuan Anak
1	YA	Anak dapat menceritakan apa yang ia ketahui tentang benda langit
2	TIDAK	Anak tidak dapat menceritakan apa yang ia ketahui tentang benda langit

YA : Anak dapat

TIDAK : Anak Tidak Dapat

KETERANGAN PENILAIAN

Indikator : 3.3.1 Berlari 5-10 meter di halaman sekolah (FMK)

Skor Penilaian (1-2)		Tingkat Kemampuan Anak
1	YA	Anak dapat berlari 5-10 meter di halaman sekolah dengan terarah ,semangat, tertib
2	TIDAK	Anak tidak dapat berlari 5-10 meter di halaman sekolah dengan terarah ,semangat, tertib

YA : Anak Dapat

TIDAK : Anak Tidak Dapat

KETERANGAN PENILAIAN

Indikator : 4.15.2 Mewarnai gambar bintang (Seni)

Skor Penilaian (1-2)		Tingkat Kemampuan Anak
1	YA	Anak dapat mewarnai gambar bintang dengn rapi, bersih dan indah
2	TIDAK	Anak dapat mewarnai gambar bintang dengn rapi, bersih dan indah

YA : Anaak Dapat

TIDAK : Anak Tidak Dapat

1. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors. Hasil uji normalitas ditunjukkan sebagai berikut:

Kelas eksperimen:

a. uji normalitas untuk data nilai kelas *pre-test* kelas eksperimen.

DATA PRE-TEST KELAS EKSPERIMEN							
NO	Xi	fkum	zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)	xi ²
1	1	1	-1,62887	0,051671	0,066667	0,014996	1
2	2	3	-1,1134	0,132768	0,2	0,067232	4
3	2	3	-1,1134	0,132768	0,2	0,067232	4
4	3	7	-0,59794	0,274941	0,466667	0,191726	9
5	3	7	-0,59794	0,274941	0,466667	0,191726	9
6	3	7	-0,59794	0,274941	0,466667	0,191726	9
7	3	7	-0,59794	0,274941	0,466667	0,191726	9
8	4	9	-0,08247	0,467135	0,6	0,132865	16
9	4	9	-0,08247	0,467135	0,6	0,132865	16
10	5	12	0,43299	0,667489	0,8	0,132511	25
11	5	12	0,43299	0,667489	0,8	0,132511	25
12	5	12	0,43299	0,667489	0,8	0,132511	25
13	6	13	0,948454	0,828551	0,866667	0,038116	36
14	7	14	1,463918	0,928392	0,933333	0,004942	49
15	8	15	1,979381	0,976113	1	0,023887	64
JUMLAH	61				max	0,191726	301
MEAN	4,16						
SD	1,94						

Didapat untuk liliefors hitung = 0,191726. Selanjutnya dibandingkan dengan liliefors tabel = 0,220 dengan $\alpha = 0,05$ Karena liliefors hitung lebih besar dari liliefors tabel ($0,191726 < 0,220$) maka data nilai kelas *pre-test* nilai kelas eksperimen dinyatakan distribusi normal.

b. uji normalitas untuk data nilai kelas *pos test* kelas eksperimen.

DATA POST-TEST KELAS EKSPERIMEN							
NO	xi	fku m	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)	xi ²
1	3	2	-1,48428	0,068867761	0,133333	0,064466	9
2	3	2	-1,48428	0,068867761	0,133333	0,064466	9
3	4	6	-0,85535	0,196179839	0,4	0,20382	16
4	4	6	-0,85535	0,196179839	0,4	0,20382	16
5	4	6	-0,85535	0,196179839	0,4	0,20382	16
6	4	6	-0,85535	0,196179839	0,4	0,20382	16
7	6	10	0,402516	0,65634774	0,666667	0,010319	36
8	6	10	0,402516	0,65634774	0,666667	0,010319	36
9	6	10	0,402516	0,65634774	0,666667	0,010319	36
10	6	10	0,402516	0,65634774	0,666667	0,010319	36
11	7	13	1,031447	0,848834267	0,866667	0,017832	49
12	7	13	1,031447	0,848834267	0,866667	0,017832	49
13	7	13	1,031447	0,848834267	0,866667	0,017832	49
14	8	15	1,660377	0,951580719	1	0,048419	64
15	8	15	1,660377	0,951580719	1	0,048419	64
JUMLAH	83				max	0.20382	501
MEAN	5,36						
SD	1,59						

Didapat untuk lilifors hitung = 0,20382. Selanjutnya dibandingkan dengan

lilifors tabel = 0,220 dengan $\alpha = 0,05$ Karena lilifors hitung lebih besar dari lilifors tabel

(0,20382 < 0,220) maka data nilai kelas *pre-test* nilai kelas eksperimen dinyatakan

distribusi normal.

c uji normalitas untuk data nilai kelas *pre test* kelas kontrol

NO	xi	fkum	zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)- S(zi)	xi^2
1	1	1	-1,48428	0,06886 8	0,06666 7	0,00220 1	1
2	2	5	-0,85535	0,19618	0,33333 3	0,13715 3	4
3	2	5	-0,85535	0,19618	0,33333 3	0,13715 3	4
4	2	5	-0,85535	0,19618	0,33333 3	0,13715 3	4
5	2	5	-0,85535	0,19618	0,33333 3	0,13715 3	4
6	3	8	-0,22642	0,41043 9	0,53333 3	0,12289 4	9
7	3	8	-0,22642	0,41043 9	0,53333 3	0,12289 4	9
8	3	8	-0,22642	0,41043 9	0,53333 3	0,12289 4	9
9	4	11	0,40251 6	0,65634 8	0,73333 3	0,07698 6	16
10	4	11	0,40251 6	0,65634 8	0,73333 3	0,07698 6	16
No	xi	fkum	zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)- S(zi)	Xi^2
11	4	11	0,40251 6	0,65634 8	0,73333 3	0,07698 6	16
12	5	14	1,03144 7	0,84883 4	0,93333 3	0,08449 9	25
13	5	14	1,03144 7	0,84883 4	0,93333 3	0,08449 9	25
14	5	14	1,03144 7	0,84883 4	0,93333 3	0,08449 9	25
15	6	15	1,66037 7	0,95158 1	1	0,04841 9	36
JUMLAH	51				max	0,13715 3	203
MEAN	3,36						
SD	1,59						

Didapat untuk lilifors hitung = 0,137153. Selanjutnya dibanding dengan lilifors tabel = 0,220 dengan $\alpha = 0,05$ Karena lilifors hitung lebih besar dari lilifors tabel (0,137153 < 0,220) maka data nilai kelas *pre-test* nilai kelas eksperimen dinyatakan distribusi normal.

d. uji normalitas untuk data nilai kelas *pos test* kelas kontrol.

data post test kelas kontrol							
NO	xi	fkum	zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)	xi^2
1	2	3	-1,1134	0,132768	0,2	0,067232	4
2	2	3	-1,1134	0,132768	0,2	0,067232	4
3	2	3	-1,1134	0,132768	0,2	0,067232	4
4	3	6	-0,59794	0,274941	0,4	0,125059	9
5	3	6	-0,59794	0,274941	0,4	0,125059	9
6	3	6	-0,59794	0,274941	0,4	0,125059	9
7	4	9	-0,08247	0,467135	0,6	0,132865	16
8	4	9	-0,08247	0,467135	0,6	0,132865	16
9	4	9	-0,08247	0,467135	0,6	0,132865	16
10	5	11	0,43299	0,667489	0,733333	0,065844	25
11	5	11	0,43299	0,667489	0,733333	0,065844	25
12	6	13	0,948454	0,828551	0,866667	0,038116	36
13	6	13	0,948454	0,828551	0,866667	0,038116	36
14	7	15	1,463918	0,928392	1	0,071608	49
15	7	15	1,463918	0,928392	1	0,071608	49
JUMLAH	63				max	0,132865	307
MEAN	4,16						
SD	1,94						

Didapat untuk lilifors hitung = 0,132865 Selanjutnya dibandingkan dengan lilifors tabel = 0,220 dengan $\alpha = 0,05$ Karena lilifors hitung lebih besar dari lilifors tabel ($0,132865 < 0,220$) maka data nilai kelas *pre-test* nilai kelas eksperimen dinyatakan distribusi normal.

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan uji homogenitas variansi

a. Nilai kelas eksperimen

$$S_{x_1} = \sqrt{\frac{n \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n(n-1)}} = \sqrt{\frac{15(301) - (61)^2}{15(14)}} = 1,94$$

$$S_{x_2} = \sqrt{\frac{n \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2}{n(n-1)}} = \sqrt{\frac{15(501) - (83)^2}{15(14)}} = 1,72$$

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}} = \frac{1,94}{1,72} = 1,127$$

Didapat $F_{hitung} = 1,190$ dan distribusi F dengan dk pembilang $15 - 1 = 14$, di penyebut $15 - 1 = 14$ didapat $\alpha = 0,05$ dan $F_{hitung} = 1,127$. Tampak bahwa $F_{hitung} < F_{tabel} = 2.484$ maka H_0 diterima : H_1 ditolak, Berarti data Nilai Kelas Eksperimen Pre-test dan Post-test adalah Homogen.

b. Nilai kelas kontrol

$$S_{x_1} = \sqrt{\frac{n \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n(n-1)}} = \sqrt{\frac{15(203) - (51)^2}{15(14)}} = 1,45$$

$$S_{x_2} = \sqrt{\frac{n \sum x_2^2 - (\sum x_2)^2}{n(n-1)}} = \sqrt{\frac{15(307) - (63)^2}{15(14)}} = 1,73$$

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}} = \frac{1,45}{1,73} = 0,83$$

Didapat $F_{hitung} = 0,83$ dan distribusi F dengan dk pembilang $15 - 1 = 14$, dk penyebut $15 - 1 = 14$ didapat $\alpha = 0,05$ dan $F_{tabel} = 2,484$. Tampak bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima : H_1 ditolak, Berarti data Nilai Kelas kontrol Pre-test dan Post-test adalah Homogen.

1. Uji Hipotesis (Menggunakan Uji t)

a. Uji Hipotesis Pertama

H_0 = tidak ada pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI

H_a = ada pengaruh pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} = \frac{61}{15} = 4,06$$

$$M_2 = \frac{\sum x_2}{n_2} = \frac{82}{15} = 5,46$$

$$SS_1 = \sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n_1} = 301 - \frac{(61)^2}{15} = 52,94$$

$$SS_2 = \sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n_2} = 501 - \frac{(83)^2}{15} = 42$$

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{5,53 - 4,06}{\sqrt{\frac{53 + 42}{15 + 15 - 2} \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15} \right)}} = 2,227$$

Diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,227$ dan didapat tabel t pada df 13 diperoleh

nilai $t_{tabel} = 2,160$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 : ditolak,

H_a : diterima. Kesimpulannya data Nilai Kelas Eksperiment pre-

test terdapat pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap

kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI

ERNI

b. Hipotesis Kedua

H_0 = tidak ada pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI

H_a = ada pengaruh pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} = \frac{51}{15} = 3,4$$

$$M_2 = \frac{\sum x_2}{n_2} = \frac{63}{15} = 4,2$$

$$SS_1 = \sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n_1} = 203 - \frac{(51)^2}{15} = 30$$

$$SS_2 = \sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n_2} = 307 - \frac{(63)^2}{15} = 43$$

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{4,2 - 3,4}{\sqrt{\frac{30 + 43}{15 + 15 - 2} \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15} \right)}} = 1,600$$

Diperoleh nilai $t_{hitung} = 1,600$ dan didapat tabel t pada df 28 diperoleh

nilai $t_{tabel} = 2,160$ Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 : diterima,

H_a : ditolak. Kesimpulannya data Nilai Kelas kontrol pre-test

tidak ada pengaruh pengaruh penggunaan kertas origami

terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK

UMMI ERNI.

c. Uji Hipotesis Ketiga

H_0 = tidak ada pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI

H_a = ada pengaruh pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI

$$M_1 = \frac{\sum x_1}{n_1} = \frac{63}{15} = 4,2$$

$$M_2 = \frac{\sum x_2}{n_2} = \frac{83}{15} = 5,53$$

$$SS_1 = \sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n_1} = 307 - \frac{(63)^2}{15} = 43$$

$$SS_2 = \sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n_2} = 501 - \frac{(83)^2}{15} = 42$$

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{5,53 - 4,2}{\sqrt{\frac{43 + 42}{15 + 15 - 2} \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15} \right)}} = 2,145$$

Diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,145$ dan didapat tabel t pada df 28 diperoleh

nilai $t_{tabel} = 2,048$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 : ditolak,

H_a : diterima. Kesimpulannya data Nilai Kelas Eksperiment pre-test terdapat pengaruh permainan *puzzle* hewan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK UMMI ERNI

TABEL NILAI KRITIS LILIEFORS

Ukuran sampel	Taraf signifikan				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
n = 5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
n = 6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
n = 7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
n = 8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
n = 9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,233
n = 10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
n = 11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
n = 12	0,276	0,242	0,223	0,212	0,199
n = 13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
n = 14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
n = 15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
n = 16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
n = 17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
n = 18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
n = 19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
n = 20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
n = 25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
n = 30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$1,031\sqrt{n}$	$0,886\sqrt{n}$	$0,805\sqrt{n}$	$0,768\sqrt{n}$	$0,736\sqrt{n}$

TABEL NILAI DISTRIBUSI F

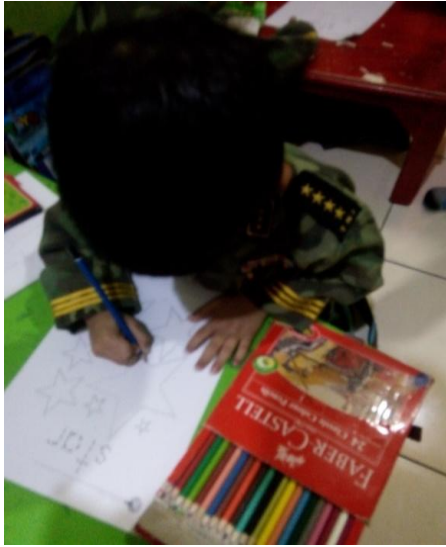
dk1/ dk2	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	242.981	243.905	244.690	245.363	245.949	246.466	246.917	247.324	247.688	248.016	248.307
2	19.405	19.412	19.419	19.424	19.429	19.433	19.437	19.440	19.443	19.446	19.448
3	8.763	8.745	8.729	8.715	8.703	8.692	8.683	8.675	8.667	8.660	8.654
4	5.936	5.912	5.891	5.873	5.858	5.844	5.832	5.821	5.811	5.803	5.795
5	4.704	4.678	4.655	4.636	4.619	4.604	4.590	4.579	4.568	4.558	4.549
6	4.027	4.000	3.976	3.956	3.938	3.922	3.908	3.896	3.884	3.874	3.865
7	3.603	3.575	3.550	3.529	3.511	3.494	3.408	3.467	3.455	3.445	3.435
8	3.313	3.284	3.259	3.237	3.218	3.202	3.187	3.173	3.161	3.150	3.140
9	3.102	3.073	3.048	3.025	3.006	2.989	2.974	2.960	2.948	2.936	2.926
10	2.943	2.913	2.887	2.865	2.845	2.828	2.812	2.798	2.785	2.774	2.764
11	2.818	2.788	2.761	2.739	2.719	2.701	2.685	2.671	2.658	2.646	2.636
12	2.717	2.687	2.660	2.637	2.617	2.599	2.583	2.568	2.555	2.544	2.533
13	2.635	2.604	2.577	2.554	2.533	2.515	2.499	2.484	2.471	2.459	2.448
14	2.565	2.534	2.507	2.484	2.463	2.445	2.428	2.413	2.400	2.388	2.377
15	2.507	2.475	2.448	2.424	2.403	2.385	2.368	2.353	2.340	2.328	2.316
16	2.456	2.425	2.397	2.373	2.352	2.333	2.317	2.302	2.288	2.276	2.264
17	2.413	2.381	2.353	2.329	2.308	2.289	2.272	2.257	2.243	2.230	2.219
18	2.374	2.342	2.314	2.290	2.269	2.250	2.233	2.217	2.203	2.191	2.179
19	2.340	2.308	2.280	2.256	2.234	2.215	2.198	2.182	2.168	2.155	2.144
20	2.310	2.278	2.250	2.225	2.203	2.184	2.167	2.151	2.137	2.124	2.112
21	2.283	2.250	2.222	2.197	2.176	2.156	2.139	2.123	2.109	2.096	2.084
22	2.259	2.226	2.198	2.173	2.151	2.131	2.114	2.098	2.084	2.071	2.059
23	2.236	2.204	2.175	2.150	2.128	2.109	2.091	2.075	2.061	2.048	2.036

NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715

22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
0	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

DOKUMENTASI PENELITIAN





Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi

Karakteristik	Indikator	Deskriptor	Aspek penilaian	
			YA	TIDAK
Menggambar	Menggambar	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menggambar garis putus-putus berbentuk bintang - Anak dapat menggambar garis putus-putus berbentuk lingkaran - Anak dapat menirukan gambar buah jeruk. 		
Menyusun	Memperkirakan urutan berikutnya	<ul style="list-style-type: none"> - anak dapat menyusun 8 kepingan <i>puzzle</i> berikutnya. - anak dapat mengurutkan bentuk lingkaran besar ke bentuk lingkaran kecil atau sebaliknya - anak dapat menyusun <i>puzzle</i> lebih halus 		
menempel	Menggunakan lem dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menempelkan hasil karyanya sendiri di dinding kelas - anak dapat menempelkan kepingan gambar di dalam lembar kerja siswa. 		
TOTAL				



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-3645/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/ 03/2019
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

Medan, 20 Maret 2019

Yth. Ka. TK Ummi Erni Desa Pematang Johar

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : DEWI TETI SETIAWATI
Tempat/Tanggal Lahir : Bah Gunung, 18 Mei 1997
NIM : 38154078
Semester/Jurusan : VIII/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di TK Ummi Erni Desa Pematang Johar, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

PENGARUH PERMAINAN PUZZLE HEWAN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK UMMI ERNI DESA PEMATANG JOHAR TAHUN PELAJARAN 2018/2019.

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
A.n. Dekan
Ketua Jurusan PIAUD



Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



TAMAN KANAK - KANAK

UMMI ERNI

Sekretariat : Dusun XII Sidobali Desa Pematang Johar Kec. Labuhan Deli Kab. Deli Serdang Kode Pos. 20373

SURAT KETERANGAN

Nomor : 36/TK-ut/DS/IV/2019

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Ummi Erni Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dewi Teti Setiawati

Nim : 38154078

Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini – UIN SU

Adalah benar nama tersebut telah melakukan penelitian di TK Ummi Erni guna mendapatkan data-data yang berhubungan dengan skripsi yang berjudul **“PENGARUH PERMAINAN PUZZLE HEWAN TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN”**.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat digunakan dengan seperlunya.

Pematang Johar, April 2019

Kepala TK



Dra. Erni Berutu

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama	: Dewi Teti Setiawati
Tempat Tanggal Lahir	: Bah Gunung, 18 Mei 1997
Fakultas	: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Nama Ayah	: Alm. Supodo Riadi
Nama Ibu	: Marmiati
Alamat Rumah Kab.	:Desa Bah Gunung, Kec. Bandar Hulan, Simalungun

Pendidikan

1. **SD Swasta Al Washliyah** (2003-2009)
2. **MTS Al Washliyah 120** (2009-2012)
3. **SMA Muhammadiyah 07** (2012-2015)

Medan, 24 juni 2019
Penulis

Dewi Teti Setiawati
Nim. 38154078